

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
11/94
MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000 hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
4 391062 305803 11
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
32-MBIT-AFFENSPEKTAKEL
Donkey Kong Country
Super Nintendo
DISNEYS SPIEL ZUM FILM
The Lion King
Mega Drive & Super Nintendo
EA-SPORTHITS
FIFA '95
NHL '95
Mega Drive
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
AUSSERDEM: Alien vs. Predator (Jaguar), King of Fighters (Neo Geo), Return of the Jedi (SN), Earthworm Jim (MD + SNES), Micro Machines 2 (MD), Maximum Carnage (SN), Samurai Shodown (GB)

KEINE Gnade für WEICHEIER

Von den Entwicklern des Mega-Hits Streetfighter 2



1 oder 2 Spieler simultan! Bis zu 4 Mitspieler mit dem Super-Multitap (wird separat verkauft).

24 Megabit der härtesten Action!



Das Wrestling-Ereignis des Jahres jetzt auf Super NES!

Samstag nacht. Die Stadt fiebert. Sie erwartet den härtesten Fight aller Zeiten, bei dem es nur eine Regel gibt: Es gibt keine Regeln. Die zehn unbarmherzigsten Wrestler der Welt schlagen sich um den Sieg beim Saturday Night Slammasters.

Wenn Du es wagst, mit in den Ring zu steigen, darfst Du kein Weichei sein, denn die völlig ausgeklinkten Muskelmaschinen, die Dir gegenüber stehen, kennen keine Gnade. Auch wenn die Knochen krachen.

Du weißt also, was Dich erwartet. Sag nicht, man hätte Dich nicht gewarnt. Übrigens: Falls Du Mumm genug hast, kannst Du gegen bis zu drei Gegner gleichzeitig antreten.

Saturday Night Slammasters: Das völlig verrückte und absolut unschlagbare Wrestling-Game.



CAPCOM®

GEWINNSPIEL

CAPCOM verlost 10 T-Shirts unter allen Einsendern dieses Coupons. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31.12.94
Coupon an VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT GMBH
Borselstr. 16/B • 22765 Hamburg

Name, Vorname

Strasse, Hausnr.

PLZ, Ort

Konsole | Alter



Ozapft is!

"Gesdern war'ma auf da Wiesn", würde der Bayer sagen. Frei übersetzt für Leser nördlich des Weißwurscht-Äquators hieße das "Gestern waren wir auf dem Oktoberfest". Normalerweise würde er ergänzen "... und via Mass hobi drunga", was wir aber aus Gründen des Jugendschutzes unübersetzt lassen wollen – obwohl Bier in Bayern als Grundnahrungsmittel gilt und alle Mitglieder der VG-Gang deutlich über 18 sind. Nur so jedenfalls können wir Hartmuts verwackelte und unterbelichtete Fotos erklären. Schlagen wir also wieder einmal das Kapitel auf "Was macht die VG-Gang, wenn sie keine Videospiele testet?" Nun, getestet wurde trotzdem eine ganze Menge: Beispielsweise fanden wir auf Anhieb heraus, daß die Wiesn längst keine mehr ist (sondern eine geteerte Schotterpiste), daß Oktoberfest der falsche Name ist (weil es hauptsächlich im September stattfindet) und daß die "hoibn Hendl" auch nicht mehr das sind, was sie mal waren (ein halber Gummiadler – 1000 Flugstunden – für 13 Mark!). Tet testete außerdem, bis zu welchem Lärmpegel er noch englische Krimis lesen kann, Hartmut, ab welchen Fliehkraftwerten er seine Baseballmütze verliert, und Rob Zäng und Ralf probierten, wie stabil ein Biertisch ist. Nur Dirk testete verkehrt: Er konnte nach ausgiebigem Hendl-Schmaus seine Gutscheine nicht finden und mußte den Rest des Abends testen, wie schwer Serviertabletts sind ...

Euer Video Games Team



Alien vs. Predator: Nach langer Wartezeit endlich das erste Superspiel für Atari Jaguar?

Der junge Löwenkönig stellt seinen niederträchtigen Onkel zum Zweikampf – zum Schluß des Spiels

16

Alle Messen sehen gleich aus – aber nur auf den ersten Blick. Dirk war für Euch in London.

News

Test

Game Gear

MEGA Drive

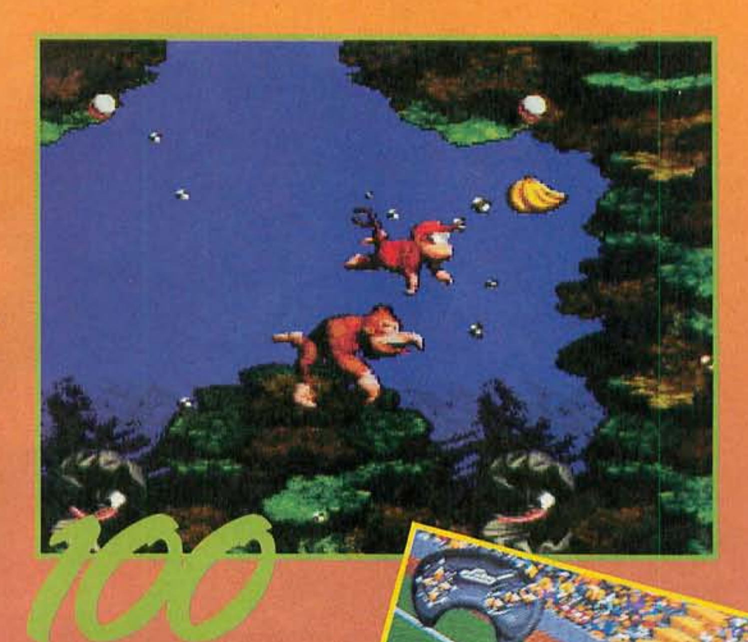
SUPER NINTENDO

GAME BOY

26 Farbenpracht auch im Videospiel "The Lion King": Das Königskind auf dem schaurigen Elefantenfriedhof

Rubriken

Tips & Tricks



100 Donkey Kong Country: Was im Druck niemals rüberzubringen ist – geniale Hintergrundanimation und Farbenpracht

10 FIFA´95: Nach dem Erfolg der ersten Folge will EA auch mit dem Nachfolger Kasse machen



114 Samurai Shodown: Alle Charaktere des großen Vorbilds auch auf dem Game Boy



38 Micro Machines 2: Noch ein Nachschuß – die Schreibtisch-Renner sind wieder da.



Kurz vor Weihnachten ist es endlich soweit! Luke Skywalker und seine Freunde treten zur Entscheidungsschlacht gegen den Imperator an. Wir sind dabei!

Wie schon die beiden Vorgänger, hält sich auch *Return of the Jedi* eng an das Filmvorbild. Folgerichtig beginnt das Abenteuer auf Tatooine, wo Ihr Euch zunächst zu Jabba the Huts Palast durchkämpft. Dort angekommen, schlagt Ihr Euch mit Jabbas Schergen rum, besiegt den riesigen Rancor und haut schließlich sogar Mr. Hut persönlich die Hucke voll. Womit bereits die ersten sieben Level geschafft wären. Den kleinen Ausflug Lukes nach Dagobah, um Yoda zu treffen, haben die Entwickler des Spiels wohl übersehen, denn von Tatooine gehts direkt weiter nach Endor. Dort verfolgt Ihr getreu dem Film als Luke oder Leia Vaders Truppen auf einem Speeder durch die Wälder. Anschließend kämpft Ihr als Ewok (wie niedlich) gegen allerlei Ungeziefer, bewaffnet nur mit Pfeil und Bogen. Nach einem kurzen Intermezzo als Lando Kalrissian, bei dem Ihr gegnerische Fighter im Weltraum über Endor abballert, gehts zurück auf den Ewok-Planeten. Ihr müßt den Stromgenerator ausschalten, um schließlich an den neuen Todesstern ranzukommen.

Vor den meisten Spielabschnitten dürft Ihr wählen, welchen der Hauptakteure Ihr steuern wollt, wobei jeweils nur die Helden zur Verfügung stehen, die auch im Film bei der jeweiligen Szene anwesend waren. Natürlich gibt's auch wieder einige Mode-7-Abschnitte, die durch schnelle 3D-Grafik überzeugen. Und die Soundeffekte gehören sowieso zum Besten, was es auf dem Super Nintendo gibt. *Return of the Jedi* soll im Dezember für Super Nintendo veröffentlicht werden, andere Systeme sind nicht geplant. rz



Beim Power-Generator wird's extrem schwer


Zwischen den einzelnen Levels gibt's Digi-Shows







Der Rancor ist der größte animierte Endgegner, den ich jemals gesehen habe



Der Weg zu Jabbas Palast ist mit Hindernissen gepflastert



NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“ von Nintendo®!

Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!

SUPER 16 BIT HI-TECH

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

+ Super GAME BOY™

+ SUPER MARIO WORLD

MORE FUN SET

Spiel Deine Game Boy™ Spiele in Farbe auf dem Super Nintendo™!

Das More Fun Set macht's möglich – und vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™ – Konsole, Super Mario World™ Kassette und High-Tech-Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ in Farbe auf dem Großbildschirm: Der Super Game Boy™ im Set dient als Farb-Adapter.
- Zauberei: Dein Game Boy™ Spiel erscheint in Farbe auf dem großen TV-Bildschirm
- Jetzt kannst Du alle Super Nintendo™ und alle Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ spielen – in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten: der Super Game Boy™ Spieleberater für viele Tips und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

TETRIS™ ZELDA™ KIRBY'S DREAMLAND™

PAL VERSION

Nintendo®

AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:

- Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks.
- Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!



Boogerman

A Pick and Flick Adventure

Wer ist der versiffteste, dreckigste und übelriechendste Superheld aller Zeiten? – Boogerman!

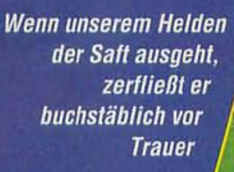
Wenn Euch Superman zu stark, Sonic zu schnell, Mario zu brav, Mortal Kombat zu blutig und Earthworm Jim zu wurmig ist, dann ist *Boogerman* genau das richtige für Euch. Interplays Antiheld hält Hygiene für ein neues Waschmittel und Deodorant für eine ausgestorbene Saurier-Art. Deshalb bedient er sich auch einiger ungewöhnlicher Waffen. Meist wirft er mit grüner Rotze um sich, ab und zu läßt er Rülpser los, die das stärkste Stinktier umhauen, und wenn Not am Mann ist, entwischt ihm schon mal ein Mega-Furz, der sich gewaschen hat (oder auch nicht). Interplays "sauberes" Jump'n'Run besteht aus ca. 20 versifften Levels, als Zwischenspeicherpunkte dienen aufklappbare Toilettenhäuschen. Nintendo hat der Super-NES-Version von *Boogerman* übrigens die Lizenz verweigert, es war den japanischen Saubermännern wohl zu schmutzig. Nach der neuen Nintendo-Politik ist Köpfen und Arme ausreißen, und das möglichst blutig, nicht mehr verboten (siehe Mortal Kombat 2), ein bißchen Furzen und Rülpsen dagegen gilt als unanständig. Wenigstens Mega-Drive-Besitzer dürfen sich im Dezember auf ein richtig schön versautes Vergnügen freuen. *rz*



Die Toilettensauger braucht Ihr am Ende jedes Levels



Wenn Boogerman rülpst, wackeln die Wände. Allein wegen diesem "Special Move" gehört Boogerman schon auf den Index.



Wenn unserem Helden der Saft ausgeht, zerfließt er buchstäblich vor Trauer



Mit Pepperoni furzt sich's noch besser



Wenn Ihr eine Zeit lang Euer Joypad nicht bewegt, fängt Boogerman an, in der Nase zu bohren. Das grüne Zeug, das er da rausholt, schmiert er sich auch noch an die Hose (würg).



Autsch, das hat weh getan



Dideldideldei, wie wär's denn mit uns zwei?

Boogerman-Rap

(zur Melodie von "Börti Vogts")

Wer läßt ständig einen fahr'n,
Boogerman, Boogerman,
wer furzt andere Leute an,
Boogerman, Boogerman,
wer stinkt tierisch aus'm Maul,
Boogerman, Boogerman,
wer riecht wie'n Ackergaul
Boogerman, Boogerman,
wer frißt Rotze zum Dessert,
Boogerman, Boogerman,
bei wem hilft auch kein O-dol mehr,
Boogerman, Boogerman,
wer hält Rülpsen für 'ne Kunst,
Boogerman, Boogerman,
wer hat von Fußball keinen Dunst,
Börti Vogts, Börti Vogts,
Refrain:
Booger-, Boogerman, Boogie for King.














THE KING OF
THE JUNGLE
Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!
Nintendo®
Donkey Kong Country® löst heißes Dschungelfieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten – Donkey Kong. Animiert von den Super Computern von Silicon Graphics. Das heißt:
• absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
• tierischer Sound in Super Stereo
• affenstarke 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
• kein teures Zubehör, keine neue Hardware
Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100 versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und immer neuen verblüffenden Aufgaben.
Zeig Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist. Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.
Brandheiß! Anfang November bei Deinem Händler!
DONKEY KONG COUNTRY
Donkey Kong Country® ® & © 1994 Nintendo Game by Rare



Nachdem sich FIFA Soccer letztes Jahr zu einem der bestverkauften Module überhaupt entwickelte, war der Nachfolger nur eine Frage der Zeit.



Der bolivianische Torwart wehrt den Schuß des Brasilianers ab



Oben: Beim Fallrückzieher biegt's das Schienbein kräftig durch. Links: Wenigstens gegen Luxemburg gewinnen die Bayern noch.





Bei Freistößen erscheint die Leiste am unteren Rand

Das ungewöhnlichste Feature des Vorgängers *FIFA Soccer*, die isometrische Perspektive, haben die Entwickler klugerweise auch in die 95er Version übernommen. Auch die exzellenten Animationen der Spieler blieben unverändert, mal abgesehen von kleinen Gags, bzw. Verbesserungen. So stampft ein vom Platz gestellter Übeltäter traurig in Richtung Duschkabine. Die Torhüter beherrschen anscheinend einige neue spektakuläre Paraden, aber ansonsten solltet Ihr grafisch keine großen Veränderungen erwarten. Im Gegensatz zum Vorgänger stehen Euch jetzt auch Vereinsmannschaften aus acht unterschiedlichen Ländern zur Verfügung, darunter auch Deutschland, England oder Brasilien. So könnt Ihr eine komplette Bundesliga-Saison durchspielen, wobei zwar die richtigen Teams teilnehmen, aber leider nicht mit den aktuellen Topstars. In unserer Vorversion stimmten auch einige der Clubnamen noch nicht so ganz, so hieß Köln z.B. Cologne. Natürlich gibt's auch wieder eine Menge Nationalmannschaften zur Auswahl, mit denen Ihr ebenfalls eine Liga oder auch ein WM-Turnier bestreiten dürft. Die Schiedsrichter halten sich anscheinend an die von der FIFA ausgegebenen neuen Anweisungen. So erhielten bei meinem ersten Match innerhalb der ersten 30 Spielsekunden zwei meiner Spieler die rote Karte wegen grober Fouls von hinten. Wenn Ihr nahe am gegnerischen Strafraum einen Freistoß zugesprochen bekommt, erscheint am unteren Bildschirmrand ein kleines Menü, das Euch die Auswahl aus mehreren Varianten ermöglicht. Aus solchen Situationen lassen sich wunderschöne Tore erzielen. Ein ausführlicher Test der fertigen Version folgt in der nächsten Video Games. *rz*



meganews 10

WAS GIBT'S NEUES?

Die Weltsensation für Deinen Mega Drive:



Sonic & Knuckles.



Der König der Löwen:

Besser als Aladdin.

Inklusive 3-D Bonuslevel: **Sonic Triple Trouble.** **Die Fortsetzung des Bestsellers:** **Jurassic Park Rampage Edition.**



Besser als Kino auf Mega Drive: **Dune II.**



Der Kampf geht weiter: **Dune - der Wüstenplanet.**











Oktoberrevolution

Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

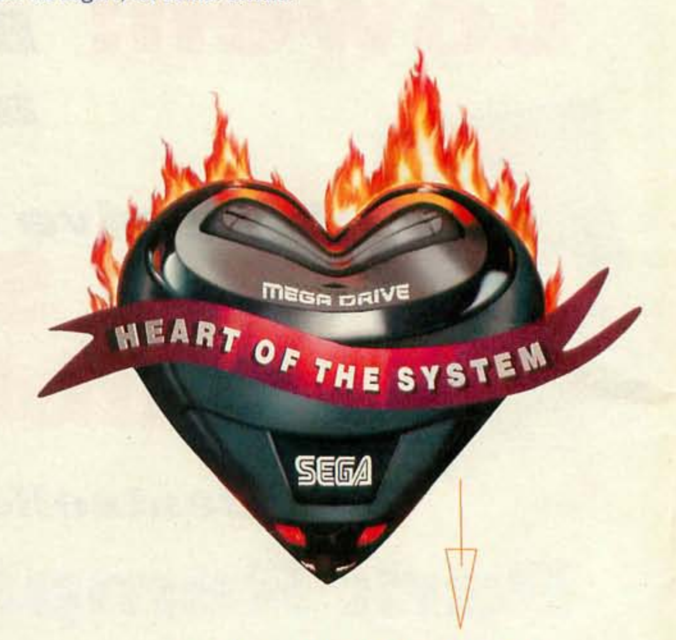
Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel ist. D.h.: mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu.

18.10.1994

Sonic & Knuckles



Zusammen sind sie stärker: Sonic kämpft jetzt gemeinsam mit dem neuen Held Knuckles gegen Dr. Robotnik. In sechs neuen Welten schlagen sich die beiden durch fantastische Grafiken und wenden dabei völlig neue Tricks und Techniken an. Knuckles z.B. fliegt, klettert und durchbricht Mauern, daß es eine wahre Freude ist. Das schnellste und spannendste Sonic Spiel auf dem Markt. Wer da zögert, ist selbst schuld.



Abwärtskompatibel

Gute Nachrichten für alle Sonic Fans! Sonic & Knuckles ist das erste abwärtskompatible SEGA Game überhaupt. Einfach Sonic 2 oder Sonic 3 in den speziellen Slot von Sonic & Knuckles stecken. Schon mischt Knuckles auch in den alten Spielen kräftig mit. Dadurch könnt ihr noch nie dagewesene Levels erreichen. Und Deine Sonic-Spiele machen noch mehr Spaß.



Der Mega Drive ist das Herz einer zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridges und CDs. Der Mega Drive ist aufwärtskompatibel für die großartige 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute! Get your Kicks - Mega Drive 32X.

... und wer weiß, was Sonic & Knuckles noch kann.

HOTLINE:
Noch Fragen? Anruf genügt!

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTL





Simba, Walt Disneys neuester Kinoheld, macht dieses Spiel zum königlichen Genuß.

Der Kinohit für Dein Mega Drive, Game Gear und Master System: Kämpfe wie ein Löwe, um Simbas Land zu retten. Beiß' Dich durch filmreife Grafiken und Animationen des Disney-Originals, um die Königswürde zu erlangen. Danach wirst Du Dich wie ein Kaiser fühlen! Denn dies ist ein Spiel wie aus dem Bilderbuch.

Unser Tip: Krall' es Dir so schnell wie möglich.

Der König der Löwen

Das Hardware-Set für jeden Geldbeutel.

Achtung! Umblättern.

Simba, der brüllende Löwe...

...schlägt sich durch den dunklen Dschungel, ...

...in insgesamt 6 Level als Baby Simba...

...um anschließend als ausgewachsener Löwenkönig in vier weiteren Level spannende Abenteuer zu bestehen.

Jurassic Park Rampage Edition

Die Dinosaurier kommen!

Die Fortsetzung des Bestsellers Jurassic Park hat das Zeug zum unschlagbaren Kultspiel.



Sie sind nicht totzukriegen: Rechtzeitig zum Erscheinen des Videos erweckt SEGA die legendären Dinos wieder zum Leben. Und wie! Neue Dinosaurier-Arten, Orte, die noch kein Mensch betreten hat, mehr Speed und besseres Handling machen den Nachfolger des Mega Drive-Hits zu einem absoluten Muß für alle Dino-Fans. Also: Nicht warten, sondern sofort starten.

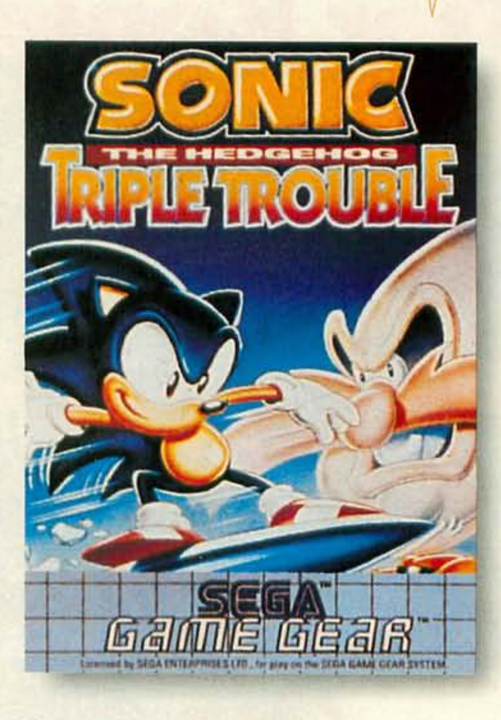


Jetzt komplett in Deutsch, exklusiv für Mega-CD.

Ab 4.Oktober:

Das Kaufvideo Jurassic Park von CIC.

Sonic Triple Trouble



3 völlig irre Typen: Sonic und Tails machen sich diesmal gemeinsam auf die Suche nach dem Chaos-Edelsteinen. Das allein verspricht schon Spaß und Action ohne Ende. Hinzu kommen neue Bewegungen, jede Menge Extras und und ein unglaublicher 3D-Bonuslevel! Und natürlich Nack, das Wiesel, das Dir das Spiel auch nicht gerade leichter macht. Ein neues Game Gear-Highlight, das Dein ganzes Können fordert.

hardware-tip

Beim Multi Mega ist alles drin: Mega CD, Mega Drive und ein mobiler CD-Spieler. Alles auf dem neuesten Stand der Technik. Damit hast Du alles, was Du zum Spielen und Musikhören brauchst in einem Gerät. Besser Geht's nicht!





Sega Magazin 5/94: 92%

Gamers 4/94: 2+



Video Games 6/94: 84%

Mega Fun 4/94: 83%

Dune II - Kampf um den Wüstenplaneten



Die Wüste bebt! Bei diesem ersten deutschsprachigen Strategiespiel für den Mega Drive geht's um Leben und Tod. Denn nur wer die Produktion des Lebenselexiers Spice unter Kontrolle hat, gewinnt die Macht über den Wüstenplanet Arrakis. In 27 aufregenden Level gilt es die Konkurrenz in die Wüste zu schicken. Und das erfordert jede Menge Konzentration und Strategie. Das integrierte Lernprogramm und die einfache Steuerung machen einem das Leben etwas leichter.





Dune - Der Wüstenplanet



Das Spiel von einem anderen Stern: Auf dem Planeten Arrakis kämpfen zwei Familien um die Macht. Die streitlustigen Harkonnen versuchen, die Produktion der wertvollsten Substanz im Universum, Spice, an sich zu reißen. Nur Du kannst es verhindern! Als Vorbild für dieses Game diente der gleichnamige Kinohit von David Lynch. Entsprechend genial sind die Full-Motion-Video-Einsätze auf Mega CD. Ein Spiel, das besser ist als Kino. Natürlich komplett in Deutsch!

VG 11/94

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name:

Adresse:

Alter:

System:

Hier geht die Post ab! Coupon ausschneiden und einsenden. Schon kriegst Du regelmäßig wichtige Infos und Tips.



Dune CD: besser als Kino...



... und natürlich komplett in Deutsch



AUTUMN '94

HERBST MESSE

Londoner Herbst-Szene(n): Atari wurde ausgelacht und war genau wie Commodore und Philips nicht mit einem eigenen Stand auf der Messe vertreten, das 3DO befand sich in GB bereits im Laden, Nintendo gab sich mal wieder schüchtern, Sega dagegen volksnah, und Sonys Playstation-Präsentation erwies sich als eher peinlich.

Die Herbstmesse in England beweist nur wieder einmal mehr, wie die europäischen Tochtergesellschaften der Videospieleszene von den japanischen Mutterfirmen an der kurzen Leine gehalten werden. Im Falle von *Donkey Kong Country* durfte nur hinter verschlossenen Türen abseits der Messe probegespielt werden, und beim Thema *Ultra 64* wissen die deutschen Nintendo-Leute auch nicht mehr als Video Games-Leser. Am Sega Stand konnten zwar Hinz und Kunz das *32 X* bestaunen, Photos durften jedoch sinnloserweise keine geschossen werden, obschon das Gerät in sechs Wochen in den Läden stehen wird. In Sachen *Saturn* gilt dasselbe wie für das *Ultra 64*. *Saturn* und *Playstation* werden trotz Nullpräsentation auf der Messe Anfang Dezember ziemlich zeitgleich in Japan erscheinen, soviel ist inzwischen sicher.

Während unser Tet bei seinem Japanbesuch im Zuge der Tokyo Toy Show schon vor fünf Monaten ein Dutzend Spiele für die *Playstation* probespielen konnte, hatte Sony/Europa auf der ECTS nur einen kleinen Plexiglas-Altar mit einer (!) Playstation aufgebaut. Ein hiervon zutiefst beeindruckter Sony-Manager vertraute mir unter dem Siegel der Verschwiegenheit an, daß man das Ding, so wie es auf dem "Altar" dort zu sehen war, "in die Steckdose stecken könne, und es dann tatsächlich schon funktioniert". Den Stecker zur Dose führen darf natürlich nur Sony/Japan.

Commodore/ Deutschland ist leider pleite, daher wird der hiesige Markt in Zukunft von England aus beackert werden. Neue Spiele gab es kaum welche zu sehen.

Dirk wird Euch jetzt zuerst mal die Neuigkeiten für die *Nintendo-* und *Sega*-Konsolen, einschließlich der paar *CD³²*- und *CDI*-Spiele, vorstellen. *3DO* und *Jaguar*-Neuheiten kommen dann anschließend zur Sprache. Falls nicht anders vermerkt, ist mit den erwähnten Spielen noch vor Weihnachten zu rechnen.

Auf dem **Action-Jump'n'Run-Plattform-Sektor** gab es als Highlights **Donkey Kong Country** für SNES **Sonic and Knuckles** für MD, **Lion King** für alle Systeme, **Earthworm Jim** von



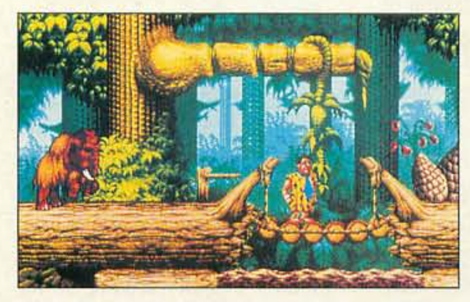


Mickey Mania ist der ultimative Nachfolger der beliebten Mickey Maus-Spiele Mystical Quest/World of Ilusion

Shiny/Virgin für SNES und MD, **Vortex** für SNES und **Mickey Mania** für SNES,MCD und MD zu bewundern. Wenngleich mit weniger Werbeaufwand inszeniert, hinterließen folgende Spiele ebenfalls einen guten ersten Eindruck: **Pitfall** von *Activision* **Marko's Magic Football** von *Domark* ist auf dem SNES im Kommen (erscheint für Sega außerdem auf MCD und GG), **Animaniacs** für SNES und MD von *Konami*, **Jurassic Park 2**, jetzt mit Zweispieleroption, für SNES und GB von *Sony*, **Tarzan** für GB von *Gametek*, **Mega Man X 2** für SNES von *Capcom*, die Action-Strategie-Hits für den PC von *Bullfrog*, **Syndicate** und **Theme Park** für SNES und MD, **Aero the Acro-Bat 2** für SNES und MD von *Sunsoft* (vorerst nur in Japan), **Radical Rex** von *Activision* für MD und **Generations Lost** von *Time Warner Interactive*. Trotz der ruppigen Hostessen bei *Interplay* blieben zwei Produkte des Hauses, nämlich **Blackthawk** und der primitive **Boogerman** (unbedingt Preview auf Seite 8 anschauen) in angenehmer Erinnerung.







Fred Feuerstein dooft von links nach rechts





Jurassic Park 2-Dinos auf dem SNES (oben links). Mega Man X 2 geistert auch recht bald wieder gen Nintendo, und Miss Pitfall und ihre Schlange bescheren den beiden großen Konsolen eine außergewöhnlich schöne Neuauflage von Pitfall.

Was es sonst noch gibt:

Von *Sony* endlich **Mega Turrican** für Pal-Mega Drives, ein hoffentlich spannendes Spiel zum lahmen **Flintstones**-Film für SNES, MD und GB, ein garantiert phosphatfreies, umweltfreundliches Spiel namens **Millenium's Pinkie** mit Super-Öko Pinkie (erst Ostern '95), Mini-Indiana Jones **Mighty Max**, der US-Zeichentrickheld, als Modulheld für SNES und MD (Ostern '95), **Mary Shelly's Frankenstein** auf SNES, MD und MCD, **Flashback** auf MCD, **3 Ninjas Kick Back,** ein actiongeladenes Jump'n'Run auf SNES, MD und MCD im Sinne des gleichnamigen Films, der Ende des Jahres anläuft und zu guter Letzt **Addams Family Values**, das dritte Spiel um die unmögliche Ami-Familie, mit Rollenspielelementen und Draufsicht, das sehr an Chaos Engine erinnert (SNES und MD).

Sunsoft macht dem Konami-Batman Konkurrenz mit **Death and Return of Superman**. Passend zur Wintersaison schickt selbige Firma einen Nikolaus in **Daze Before Christmas** ins Rennen (SNES,MD). **Zero The Kamikaze Squirrel** (SNES, MD) schafft es dieses Jahr nicht mehr in die Läden. Ebenso verzögern sich die Auftritte von Bugs Bunny in **ACME Animation Factory** (SNES), von Schweinchen Dick in **Porky Pig's Haunted Holiday** (SNES) und von Speedy Gonzales in **Los Gatos Bandidos** (SNES).

Ocean hat sicherlich kein geringes Sümmchen gezahlt, um Michael Jordan in einem SNES-Jump'n'Run mit dem Namen **Michael Jordan-Chaos in the Windy City** zu verwursteln. Mehr von Ocean: **Mr. Nutz** versucht bald auch auf dem Mega Drive mit Haselnüssen um sich zu werfen, ein lebendiges Gummibärchen soll in **Jellyboy** (SNES, GB) mit Eurer Hilfe Rätseleien lösen, um beim Boß der Süßigkeitenfabrik vorsprechen zu können.

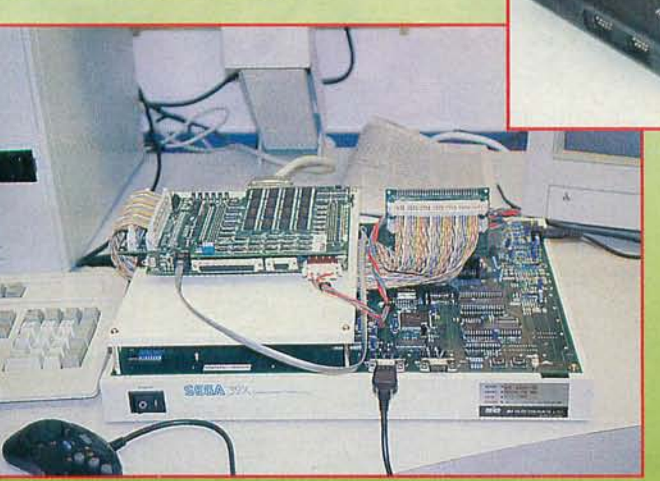
Für Freunde des CD³² kommt außerdem der Chuck Rock-Clone **Kid Chaos** auf Silberscheibe heraus.

Konami beschert uns des weiteren mit **The Adventures of Batman and Robin**, einem neuen Fledermausaufguß für das SNES und einer Brutalo-Umsetzung des PC Engine Spiels **Snatcher** für MCD.

Codemasters hat Sink or Swim in **S.S. Lucifer-Man Overboard** umgetauft und die gesamte Dizzy-Serie zusammen unter dem Namen **The Excellent Dizzy Collection** auf ein Modul gepackt.



Mega Drive mit 32X im Huckepack und das dazugehörige Entwicklungssystem (unten)





Mindscape hat auch noch drei Goodies zu bieten, und scheint dabei keine bundesrepublikanischen Jugendschützer zu fürchten: In der deutschen Produktbeschreibung zu **Ardy Lightfoot** heißt es vielversprechend "Ardy Lightfoot, der Abenteurer, kann mit seinem Schwanz springen oder sich hinter seinem Mantel verstecken". Diese Sauerei gibt es nur fürs SNES, scheinbar hat Sega genug mit Boogerman zu tun und diesmal sozusagen den Schwanz eingezogen. Außerdem ist Pac-Man bei *Mindscape* wiederauferstanden. In Kooperation mit *Namco* wurde **Pac in Time** (SNES, GB) kreiert. Der **Prehistorik Man** muß 10 saurierverseuchte Level auf dem Game Boy reinigen.

Aus demselben Hause wird uns übrigens auch noch eine **Aladdin** NES- und Game Boy-Variante beschert.

Eines der überflüssigsten Spiele der Videospielgeschichte, **Mickey's Ultimate Challenge** (getestet in VG 7/94), wagt *Hi Tech* nun auch in Europa herauszubringen (SNES). Weitere glorreiche Titel sind die Filmlizenz von **Beethoven** (SNES, GB), **We're Back! A Dinosaur's Story** und **Tom and Jerry: Frantic Antics** für den Game Boy.

THQ hat sich die Rechte für **Akira** auf Konsole geschnappt. Leider stößt der coole Japaner erst nächstes Jahr ins PAL-Gebiet vor; dann aber gleich richtig: SNES-, GB-, MCD-, MD- und GG- Umsetzungen sind geplant. Auch die Rechte für ein **seaQuest DSV** Spiel sind an *THQ* gegangen (SNES, GB, MD). Das Spiel beinhaltet einen sog. 'In-Game-Contest'. Wer eine bestimmte geheime Stelle im Spiel findet und ein Bildschirmphoto davon einschickt, kann eine Reise zum Drehort von seaQuest in Florida gewinnen. Nicht immer nur Gutes kommt aus Kalifornien, wie *THQ* mit der Ren and Stimpy-Show schon einmal bewiesen hat. Trotzdem ist die Fortsetzung der Videoten für das SNES in der Mache. **The Ren and Stimpy Show: Time Warp** soll der Spaß heißen.

Zu guter Letzt schickt *21st Century* noch einen Pizza-Delivery-Knaben in **Marvin's Marvellous Adventure** (exklusiv für CD³²) in die Wüste.

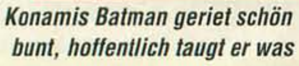


Neue Shoot-Spiele:

Am *Konami*- und *Sega*-Stand durfte scharf geschossen werden. Sowohl **Lethal Enforcers II**, das diesmal separat ohne Wumme verkauft wird, um die Kinderzimmer der Lethal Enforcer I-Besitzer nicht unnötig in Waffenkammern zu verwandeln, als auch **Doom** für das *32 X* werden nicht offiziell in Deutschland erscheinen, wohl aber im europäischen Pal-Umland. **Star Wars Arcade** (32 X) von *Sega* wird dagegen zum 32-X-Start in Deutschland offiziell zu bekommen sein (siehe Sega-Extra). Auch *JVC* läßt die Star Wars-Fans nicht im Regen stehen und zeigte **Super Return of the Jedi** auf dem SNES (siehe auch Preview). Außerdem wird das MCD mit **Keio-Flying Squadron** gefüttert, einem horizontal scrollenden Shooter.

Time Warner überraschte mit einer verbesserten Umsetzung von





Konamis Batman geriet schön bunt, hoffentlich taugt er was



Redzone ist ein nicht unbrutaler, aber sehr spannender Actiontitel mit super Grafik fürs MD

U.S.Gold will mit **James Pond 3 – Operation Starfish** neue Kunden angeln. Deshalb gibt es diesmal "herausfordernde Hindernisse wie Joghurt-Seen und Quark-Sümpfe" zu durchstreifen (SNES, MA, GG). **Hurricanes** von *U.S.Gold* dagegen ist ein grafisch mäßiger Marko's Magic Football-Verschnitt (SNES, MD, GG).

Sega hat noch **The Pagemaster** (MD), Speedy Gonzales in **Cheese Cat-Astrophe** für GG und **Daffy Duck in Hollywood** (GG, MA) in Vorbereitung.

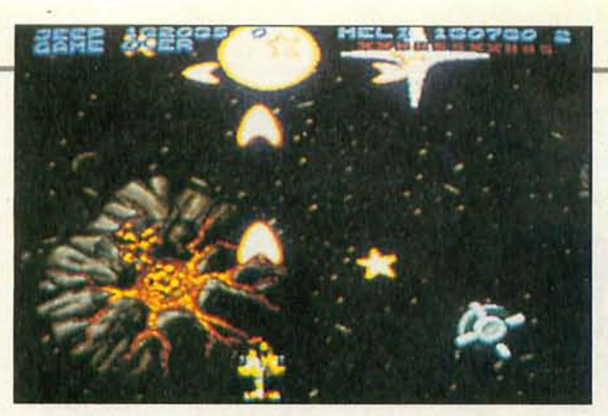
The Pagemaster ist eine Filmlizenz des gleichnamigen Films mit MacCaulay Culkin, der im Dezember bei uns anläuft.

Virgin hat die Rechte für die Nintendo-Umsetzungen und wird Ende des Jahres eine SNES- und GB-Version auf den Markt bringen.



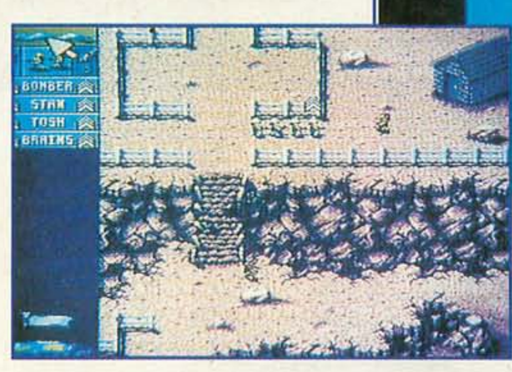
Aero the Acrobat ist zwar schon fertig, die Händler sitzen aber noch auf Massen des ersten Teils, also müßt Ihr warten







Kalter Kaffee für SNES-Besitzer: nun kommt Swiv als Mega Swiv auch für das MD heraus



Cannon Fodder links und oben (Mega Drive)

Lawnmower Man für das MCD, die mit guten 3D Effekten und neuen Spielelementen aufwartet, und mit **Mega S.W.I.V.** fürs MD (letzteres nicht mehr vor Weihnachten), das mir grafisch gut gefallen hat und auch zu zweit gleichzeitig gespielt werden kann. Der eigentliche Knüller dieses Hauses, **Redzone**, wird natürlich wegen ein paar Spritzern Blut im Spiel bei uns nicht offiziell erscheinen (Test in der nächsten Ausgabe). *Domark* konterte seinerseits mit **Bloodshot** für MCD und MD, wo Ihr als Elitesöldner auch zu zweit mit geteiltem Bildschirm ein Kriegsschiff entern dürft. Außerdem von *Domark* erscheint die Umsetzung des PC-Klassikers AV8B Harrier Assault unter dem Namen **Flying Nightmares *fürs MCD.*** *Novastorm* (MCD) von *Psygnosis* dürfte Rebel Assault bald den Rang ablaufen. **Star Trek: Star Fleet Academy, The Bridge Simulator** von *Interplay* (SNES) wird Captain Kirks Freunde erfreuen. *Sony* hat in den USA bereits **Battletech** auf dem MD herausgebracht, während sich *Ocean* gerade um die Fertigstellung der **Jungle Strike**-Umsetzung für Nintendos Handheld kümmert. *Virgin* hat sich mit **Cannon Fodder** (SNES, MD) an die Umsetzung eines großen Fischs aus der PC- Strategie-Branche herangemacht. Wir sind gespannt auf das Ergebnis (jedoch nicht vor Februar). Da den Engländern nie langweilig wird, wenn es um den zweiten Weltkrieg geht, schickt Euch *Gametek* als japanischer oder amerikanischer Pilot bei **Carrier Aces** noch mal ins große Gefecht. Der Spaß wartet mit Mode 7-Effekten und Splitscreen im Zweispielermodus auf. Last Message: *Nintendo* selbst wartete noch mit **Space Invaders** für den GB auf.



Leckerbissen von Nintendos Gnaden für die Game Boys

Neue Prügelspiele:

Rise of the Robots geistert nun schon seit zwei Jahren durch alle möglichen Messen als Work in Progress. Ich gebe die Hoffnung jetzt einfach auf, da das Release Date wieder verschoben wurde (welch Giga-Looser bei *Mirage*). *Interplay* setzt weiter auf die ulkigen Lehmkämpfer. **Clayfighter** wurde inzwischen für das Mega Drive umgesetzt und **Clayfighter 2: Judgement Clay** startet bald mit neuen Kämpfern auf dem SNES durch. Gametek hat dafür **Brutals** kämpfende Hasen für das SNES konvertiert. *Virgins* **Dragon** mit Bruce Lee in der Hauptrolle, den Ihr steuern dürft, kommt endlich auf SNES, MD und MA Ende des Monats. *Ocean* hat Orson Welles' Shadow in einem Beat'em-Up untergebracht, in dem auch geschossen werden darf (SNES). Zum selben Zeitpunkt kommt außerdem der gleichnamige Film **The Shadow** mit Alec Baldwin in die Kinos. Was Michael Jordan sein Jump'n'Run, ist dem Shaquille das eigene Beat'em-Up. Ebenfalls von *Ocean* kommt **Shaq-Fu** in Kürze für SNES und CD32 heraus. *JVC* hat die Rechte für **Samurai Shodown** und **Fatal Fury Special** auf dem MCD erworben. Beide Klassiker werden gerade von SNK America konvertiert. *Accolades* **Cybernauts The Next Breed** war grafisch nett anzusehen, konnte allerdings noch nicht gespielt werden. Nächstes Jahr erst wird eine weitere Filmumsetzung bei uns auf Konsole erscheinen, nämlich *THQ's* **The Mask**.



In Dragon geht es richtig heavy her, während bei Clayfighter 2 endlich mit neuen Knetfiguren rumgebalgt wird

Neue Sportspiele:

Electronic Arts versuchte sich durch die Präsentation von noch geileren Sportsimulationen als je zuvor selbst vom Fitneßthron zu stürzen. **FIFA Soccer '95** wird zuerst auf dem MD erscheinen, während gleichzeitig **FIFA International Soccer** auf dem GG erscheint. Das Vier-Spieler-**IMG International Tour Tennis** (MD) verspricht ein sauberer Einstieg in die für *EA*



Zwei Mindscape-Programmierer (leider zu blau für'n Interview)

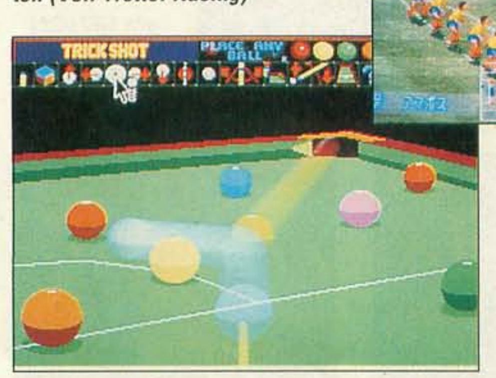


noch neue Tennissparte zu werden. Ebenso wird bei **Rugby World Cup 1995** (MD) und bei **NBA Live '95** (SNES, MD) Neuland betreten. Bei **PGA Tour Golf III** (MD) und **Madden NFL '95** (SNES, GB, MD) wurden dagegen "nur" alte Rezepte verbessert. *Mindscape* probierte mit den Collegeteams von **NCAA Football** (SNES) der EA-schen Übermacht etwas entgegenzusetzen. *Ocean* versucht sich mit **Alien Olympics** (GB) und **Manchester United Championship Soccer** (SNES). Auch *Konami* möchte gerne den Winterfußball mit **International Superstar Soccer** beleben. *Virgin* schließt sich mit **Dino Dini's Soccer** dem schwierigen Unterfangen an, hat aber auch noch andere Titel auf Lager: **Links** erscheint im November für MCD, während der zweite Golf-Titel, **Sensible Golf** (MD) noch bis '95 auf seine Umsetzung vom Amiga warten muß. Am besten gefallen am *Virgin* Stand hat mir **Jimmy White's Whirlwind Snooker**, das mit tollen 3D-Grafiken auf dem MD überraschte. *Sony* hat einfach eine neue Sportart, **Beastball**, erfunden, die dem American Football jedoch sehr ähnelt (SNES). Außerdem von *Sony*: die Pal-Version von **Brett Hull Hockey**. *Sunsoft* bringt diesen Winter noch **Super Ice Hockey** auf den Markt. *U.S.Gold* stellte **World Cup Golf** für das CDI CD[32] und MCD vor (erscheint erst '95). *Codemasters*, *Time Warner* und *THQ* konkurrieren mit **Ernie ELS Golf PGA Tour Golf II** und **Sports Illustrated Golf Classic** (letzteres auch GB) um die Gunst der Game Gear-Besitzer. Domark hält außerdem **Wizard Pinball** für GG-Freunde bereit. Hat wer 'angeln' gesagt? Mit **Bass Masters Classic** von *THQ* geht es eventuell auch vor dem Fernseher (SNES, MD).



Links auf dem MCD bietet gute Grafik, warten wir mal, was die Ladezeiten machen

Gametek hatte nicht viel zu bieten (Voll Trottel Racing)



Konami will mit Fußball überwintern (oben) Archer Mc. Lean programmierte über ein Jahr an Snooker (völlig genial auf MD)

Neue Rennspiele:

Virtua Racing Deluxe (32 X) ist viel schneller als VR, hat drei neue Strecken und drei Rennwagen zur Auswahl und **Super Motocross** (32 X) von *Sega* bietet auf 15 Strecken rasanten Fahrspaß (siehe auch Sega Extra). **Rock n'Roll Racing** goes Mega Drive; toll, super, danke *Interplay/Virgin*! Ebenso wechselt "Super Off Road-The Baja" die Seiten. *Sony* bringt das SNES-Spiel unter dem Titel **Ivan Stewart's Super Off Road** nun für das MD heraus. Ihr könnt dann sogar zu zweit gleichzeitig antreten. Dafür hat *Sony* andererseits das Mega Drive-Kultspiel **Micromachines** durch die Konvertierungscomputer gejagt. Es wird dann nächsten Monat für



Power Drive mit Gewinnspiel

Beast Balls mutierte Spieler

Ja, mit diesem Seitenhieb hatte Streetracer Biff nicht gerechnet





Konamis Mäuse-Biker gehen erst '95 richtig ab, während EA's verbessertes FIFA '95 schon dieses Weihnachten die Fan-Gemeinde erfreuen wird



Super Morph

Du konntest ja Deine Finger nicht von der neuen Erfindung des Professors lassen. Jetzt hast Du den Salat! Kugelrund, schwer wie Eisen, flüssig wie Wasser, leicht wie eine Wolke oder sprunghaft wie ein Flummi mußt Du Dich auf den Weg machen, um alle Teile der Maschine wieder zu finden. Setze all Deine Fantasie und Strategie ein, denn nur so kannst Du wieder normal werden.

Durch und durch ein rundes Ding!

Millennium

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

Jetzt neu für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Legend

Beldor, der Magier hat sich mit den Mächten der Finsternis verbündet und das Königreich in seine Gewalt gebracht. Gürtelt Eure Schwerter, schärft Eure Sinne und nehmt all Euren Mut zusammen, um das unterdrückte Volk von seinem Joch zu befreien. Ob alleine oder zu zweit, Ihr müßt ihn besiegen!













Jetzt neu für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Das Königreich braucht Euch!



Schöne neue Grafik aus dem Hause Sega (wer 400 DM für's 32X berappt)

Von den F1-Machern kommt Kawasaki Superbikes (MD)

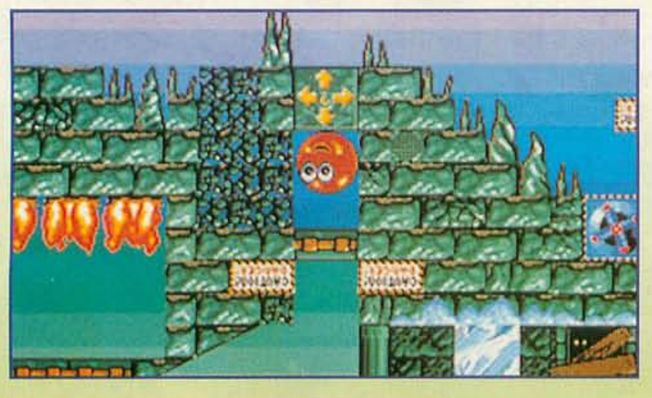
SNES und GB erscheinen. *UBI Soft* bringt **F1 Pole Position 2** (SNES) heraus und *Konami* debütierte auf dem Rennspielsektor mit **Biker Mice from Mars** (SNES). Bis zum Erscheinungstermin nächsten Februar werden wir Euch noch mit genug Infos zu diesem witzigen Spiel füttern. *Domark* erfreut Bikerbrüder mit **Kawasaki Superbikes** (MD, GG) und Bleifußfritzen mit **F1 World Championship Edition** (SNES, MD, GG), einer verbesserten Version von F1. **Top Gear 3000** von *Gremlin* wird dieses Jahr wohl nur als Import zu haben sein, während **Top Gear 2** für das CD32 schon erhältlich sein müßte, wenn Ihr dies lest. *U.S. Gold* wird **Power Drive** (SNES, MD, GG, CD32) wohl nicht mehr rechtzeitig im Dezember in die Regale hieven können. Dieses Spiel beinhaltet auch eine In-Game-Competition. Ein bestimmter Kurs im Spiel kann nur einmal gefahren werden. Die Zeit kann dann auf einer Mitmachkarte eingetragen werden und zwecks Gewinnspiel eingeschickt werden. Was noch: *Time Warner* setzt **Road Rash II** auf GG um, und **Powerslide** (SNES) von *Elite* ist immer noch nicht startklar. *Gametek* will auch mitspielen; **Full Throttle Racing** (SNES) wird aber eher keinen ersten Platz in der Verkaufshitliste einfahren und auch bei *Mindscapes* **Al Unser Jr.** (SNES) ist Vorsicht angebracht, nach dem schlappen **Powerslide** (MCD) letzten Monat.

Neue Puzzle-/ Strategiespiele:

Sunsoft setzt große Verkaufshoffnungen in eine Art 'Mean Bean Machine' für das SNES, mit dem einprägsamen Namen **Hebereke's Popoon**. Der erste Eindruck war ein süchtiger, in der nächsten Ausgabe folgt der Test. Von *Activision* kommt **Shanghai II- Dragon's Eye** (MD), ein Denkspiel mit chinesischen Dominosteinen. In **Baby Boom** (MD) von *Sega* selbst müßt Ihr Dutzende Unfug treibender Babys kontrollieren. Bei *Sony's* **Super Morph** (SNES) geht es um einen Jungen, dessen Molekülhaushalt und um verschiedene Aggregatzustände. *Interplay* hat noch **Solitaire FunPak** und **Casino FunPak** für den Game Boy auf Lager. Wie die Namen schon sagen, geht es um Solitaire und um Casino-Glücksspiele. Nintendo selbst bietet **Tetris 2** für den Game Boy und das NES feil. Zudem wurden fünf Geschicklichkeitsspiele der alten 'Game & Watch'-Serie unter dem Namen **Gallery Five in One** auf eine Game Boy-Spielkassette gepackt. *Mindscape* stellte ein Quirk-ähnliches Denkspiel unter dem Namen **Brainies** vor. Der Test folgt.

Neue Rollenspiele:

Interplay hat entlang der Storyline von **The Lord of the Rings** (Herr der Ringe von Tolkien) ein SNES-Spiel programmiert, das per Multitap mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig und/oder mit der Maus gespielt werden kann (siehe auch Laguna News). *UBI Soft* übersetzt gerade **Soulblazer** ins Deutsche, was *Nintendo* schon bei **Secret of Mana** vollbracht hat. Nächstes Jahr wird noch **Dragon Lore** von *Mindscape* auf MCD und **Myst** von *Sunsoft* auf MCD erscheinen; beides Umsetzungen erfolgreicher PC-Titel.





Drei Knobelpackungen für das SNES und den Game Boy



Dirk im Innern des Sega Stands bei der 32X Preview



Samurai Shodown kommt bald auch fürs 3DO heraus. Unten seht Ihr ein Bild von Creature Shock (hitverdächtig)





3DO-Neuigkeiten:

Die meisten neuen Spiele für die teure U.S.-Konsole sind Parallelproduktionen zu hier bereits erwähnten Spielen. So wird *Elites* **Powerslide**, *Psygnosis'* **Novastorm**, *Mindscapes* **Mega Race**, *Virgins* **Links**, *U.S.Golds* **World Cup Golf**, *EA's* **FIFA International Soccer** und **John Madden NFL Football** sowie *Bullfrogs* **Syndicate** und **Theme Park** demnächst den Weg auf das 32 Bit-Gerät finden. **Pataank** von *P.F. Magic/Crystal Dynamics* sah auch noch interessant aus. Euer "Fahrzeug" hierin ist eine Flipperkugel, die fünf Kurse verzweigte Flipperlabyrinthe. Vermutlich wird die unendliche **Rise of the Robots**-Geschichte von *Mirage* ein Ende finden, indem das Edel-Beat'em-Up zuerst auf 3DO erscheint. **Virtuoso** von *Elite*, **Gex** von Chrystal Dynamics und **Creature Shock**, ein interessanter Shooter von *Virgin*, sind noch nicht fertig.





Pataank von Newcomer P.F. Magic, die auch Ballz auf dem Mega Drive programmiert haben



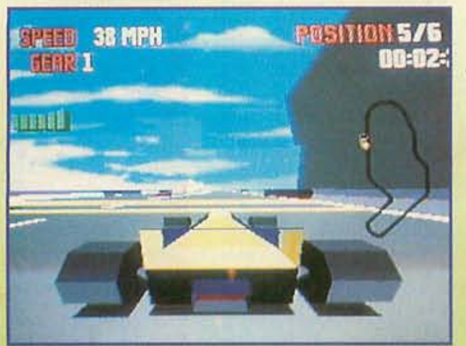


Football und Fußball von EA Sports auf dem 3DO kommt super

Jag-Talk:

Wie schon angedeutet, hat sich Atari nicht mit Ruhm bekleckert. Bei einem Event im Londoner Planetarium wurde nichts, aber auch gar nichts Neues gezeigt, obschon die Vorstellung von **Alien vs. Predator** groß angekündigt worden war. Ein immer noch unfertiges **Kasumi Ninja** und **Chequered Flag** durfte probegespielt werden und bei **Rayman** konnte *UBI Soft* wieder nicht mehr als das erste Level demonstrieren.

Noch weniger, nämlich nix, war von Bubsy, Cannon Fodder, Club Drive, Creature Shock, Dragon, Double Dragon V, Pinball Fantasies, Rage Rally, Return to Zork, Soccer Kid, Syndicate, Theme Park oder Zool 2 zu sehen. Dafür wurden zusätzlich 12 neue Titel angekündigt, die wahrscheinlich dann bis zur Jahrtausendwende fertiggestellt sein werden, wie aus gut unterrichteten Kreisen zu hören war... *ds*





Dave Perry hat einen EWJ gewonnen, toll!



So wird der Kämpferauswahlbildschirm von Kasumi Ninja einmal aussehen. Oben noch ein Shot von Chequered Flag.



XANADU

f&t Software GmbH * Neuhäuser Str. 17 * 33102 Paderborn

Tel.: (0 52 51) / 28 23 29

SNES - Mega Drive - Jaguar - 3DO - Neo Geo

MEGA DRIVE		SUPER NES	
Super Streetfighter 2	139,-	Samurai Shodown US	i.V.
Mega Probotector	i.V.	Super Streetfighter 2 US	149,-
Mortal Kombat 2	139,-.	Mortal Kombat 2	149,-
Dynamite Headdy	i.V.	Stunt Race FX	119,-
Shining Force 2	i.V.	Super Metroid	109,-
NHL Hockey ´95	109,-	Actraiser 2	i.V.
Zero Tolerance	i.V.	Dschungelbuch	139,-
Dschungelbuch	109,-	Super Pinball	i.V.
Urban Strike	109,-	Slam Masters US	139,-

Jaguar PAL 599,-

Bestellannahme:
Mo. bis Fr. 13.00 bis 19.30 Uhr
Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr

Aktuelle Preisliste kostenlos !

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26

Ab November:

Sega Saturn j	1099.-
Clockwork Knight j	149.-
Gale Racer j	149.-
Virtua Fighters j	149.-
Sega 32X e/d	399.-
Star Wars Arc.e	119.-
Virtua Racing D.e	149.-

SEGA

Battletech e	139.-
Contra Hardcops d	119.-
Earthworm Jim d	139.-
FIFA Soccer 95 d	109.-
NHL Hockey 95 d	109.-
Shining Force 2 e	149.-
Sparkster d	99.-
Urban Strike d	109.-

Bomberman 2 e	119.-
Final Match Tennis j	149.-
Great Circus Myst.e	149.-
Jungle Strike d	139.-
Secret of Mana d	119.-
Stunt Race FX d	119.-

Ende November i.dt.:
Donkey Kong Count. 149.-

SNES

Blackthorne e	119.-
Demons Crest e	149.-
Earthworm Jim d	139.-
Final Fantasy L.3 e	149.-
Illusion of Gaia e	149.-
Samurai Shodown j	179.-
Sparkster e	119.-
Vortex e	149.-

3DO PAL / NTSC	999.-
NTSC-Pal Wandl.	149.-
Burning Soldier	109.-
Mad Dog 2	109.-
Microcosm	119.-
Road Rash	109.-
Shock Wave	119.-
Slayer	119.-
Soccer Kid	99.-
The Shadow	109.-
VR Stalker	119.-
Way o.t.Warrior	119.-

3DO

3DO Steckkarte 699.-
für PCs

Guardian War	119.-
Sherlock Holmes	119.-
Star Control 2	109.-

Oktober:

FIFA Soccer	119.-
Need for Speed	119.-
Theme Park	119.-

November:

Gex	119.-
Samurai Shod.	119.-

King o.Fighters	399.-
NEOGEO CDROM	1099.-
Samurai Shodown	99.-
Art o.Fighting 2	99.-

SNK/ATARI

Jaguar vielleicht:

Alien vs.Predator	149.-
Chequered Flag	149.-
Double Dragon V	129.-
Kasumi Ninja	149.-

Spiele & Zubehör
AMIGA/IBM
LYNX/PC ENGINE

U.V.A.M.

MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anleit.
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Damit Euer Spiele-Durchstart nicht zum Reinfall wird!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

DAS ORIGINAL

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	SNES	3DO	JAG
3 Musketeers	-	129,95*	-	149,95*	-	-
Alien vs Predator	-	-	-	-	-	149,95*
Alone in the Dark 1	-	-	i.V.	-	139,95	-
Animaniacs	-	119,95*	-	139,95*	-	-
Ballz	-	119,95	-	i.V.	-	i.V.
Battlecorps	-	-	129,95	-	-	-
Battletech	-	139,95	-	i.V.	-	i.V.
Beauty & the Beast	i.V.	129,95*	-	159,95	-	-
Beyond the Limit F1	-	-	129,95	-	-	-
Blackthorne	-	i.V.	-	149,95*	-	-
Bonkers	-	i.V.	-	149,95*	-	-
Boogerman	-	129,95*	-	139,95*	-	-
Brainlord	-	-	-	159,95	-	-
Breath of Fire 1	-	-	-	159,95	-	-
Bubsy 2	-	119,95*	-	139,95*	-	i.V.
Chuck Rock Ralley	-	-	129,95*	-	-	-
Civilization	-	i.V.	-	149,95*	-	i.V.
Clay Fighter 2 (MD = Teil 1)	-	129,95*	-	149,95*	-	i.V.
Club Drive	-	-	-	-	-	129,95*
Demolition Man	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	139,95*	-
Demons Crest	-	i.V.	-	159,95*	-	-
Donkey Kong 94 - Country	69,95	-	-	149,95*	-	-
Double Dragon 5	-	149,95	-	159,95	-	149,95*
Dragon (Bruce Lee)	-	139,95*	-	149,95*	i.V.	i.V.
Dune 2 (CD = Teil 1)	-	129,95	119,95	i.V.	i.V.	i.V.
Dungeonmaster 2 (SNES = Teil 1)	-	-	139,95*	169,95	i.V.	i.V.
Dynamite Headdy	-	119,95*	-	-	-	-
EA Tennis	-	129,95	i.V.	i.V.	i.V.	-
Earthworm Jim	-	129,95*	-	139,95*	-	-
Ecco the Dolphin 2	-	129,95	119,95*	-	-	-
Empire Strikes Back	79,95	-	-	149,95	-	-
Eye of the Beholder 1	-	-	129,95	159,95	i.V.	-
FIFA Soccer (MD = 95)	-	119,95*	119,95	139,95	129,95*	-
Final Fantasy 2	-	-	-	169,95	-	-
Final Fantasy 3	89,95	-	-	159,95*	-	-
Flintstones	79,95*	129,95*	-	139,95	-	-
Gex	-	-	-	-	139,95*	-
Ghoul Patrol	-	-	-	149,95*	-	-
Guardian War	-	-	-	-	149,95	-
Hardball 4 (SNES = Teil 3)	-	139,95	-	149,95*	-	-
Heart of the Alien - Another World 2	-	i.V.	129,95	i.V.	i.V.	i.V.
Illusion of Gaia us	-	-	-	159,95*	-	-
Indiana Jones Greatest Adventures	-	i.V.	-	149,95*	-	-
Iron Helix	-	-	139,95*	-	139,95*	-
John Madden Football 95	i.V.	119,95*	i.V.	i.V.	129,95	-
Jungle Book	69,95	129,95	-	139,95	-	-
Jurassic Park 2	i.V.	129,95	i.V.	139,95*	i.V.	-
Kasumi Ninja	-	-	-	-	-	139,95*
Kingdom	-	-	i.V.	-	149,95*	-
Landstalker	-	139,95	-	-	-	-
Lemmings 2	69,95*	129,95*	i.V.	139,95*	i.V.	-
Lord of the Rings 1	-	-	i.V.	149,95*	-	i.V.
Lunar	-	-	139,95	-	-	-
Mad Dog McCree 2	-	-	139,95*	-	139,95	-
Maximum Carnage	-	139,95*	i.V.	159,95	-	i.V.
Mega Man	79,95	129,95*	-	139,95	-	-
Mega Race	-	-	129,95	-	139,95*	-
Mickey Mania	-	129,95*	-	149,95*	-	-
Might & Magic 3	-	139,95*	-	159,95*	i.V.	i.V.
Mortal Kombat 2	79,95	149,95	i.V.	179,95	i.V.	i.V.
NHLPA Hockey 95	-	129,95	i.V.	i.V.	i.V.	-
Off Road Interceptor	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Ogre Battle us	-	-	-	159,95*	-	-
Operation Europe	-	149,95*	-	169,95	-	-
PGA Golf 3	-	129,95*	i.V.	i.V.	139,95*	-
Rayman	-	-	-	-	-	139,95*
Rebel Assault	-	-	139,95	-	i.V.	-
Red Line Racer (Checkered Flag 2)	-	-	-	-	-	129,95*
Return of the Jedi	79,95*	-	-	149,95*	-	-
Rise of the Robots	-	129,95*	139,95*	149,95*	149,95*	i.V.
Risiko	-	129,95	-	149,95*	-	-
Road Rash	-	-	-	-	129,95	-
Rock n Roll Racing	-	129,95*	-	149,95	-	-
Samurai Showdown	i.V.	139,95*	-	159,95	149,95*	-
Secret of Mana mit Lösungsbuch	-	-	-	139,95*	-	-
Shadowrun	-	139,95	-	-	-	-
Shaq Fu	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Sherlock Holmes	-	-	-	-	129,95	-
Shining Force 2	-	139,95	169,95	-	-	-
Shock Wave	-	-	-	-	129,95	-
Silvester & Tweety	i.V.	129,95	-	149,95*	-	-
Simpsons - Virtual Bart	-	129,95*	i.V.	139,95*	-	-
Slam Masters	-	i.V.	-	159,95	-	-
Slayer (Dungeon Hack)	-	-	-	-	139,95	-
Soleil	-	139,95*	-	-	-	-
Sonic 4 (Sonic & Knuckles)	-	129,95*	-	-	-	-
Soulstar	-	-	129,95*	-	-	-
Sparkster	-	129,95	-	149,95*	-	-
Star Control 2	-	i.V.	-	-	149,95*	-
Star Trek Next Generation	79,95	149,95	-	159,95	149,95*	-
Street Racers	-	i.V.	-	149,95*	-	-
Stunt Race FX	-	-	-	139,95	-	-
Super Bomberman 2	-	119,95*	-	149,95	-	-
Super Bonk	79,95	i.V.	-	139,95*	-	-
Super Dropzone	-	129,95*	-	139,95*	-	-
Super Metroid mit Lösungsbuch	-	-	-	139,95	-	-
Super Probotector 2	79,95*	139,95*	-	-	-	-
Super Punch Out	-	-	-	149,95*	-	-
Super Streetfighter 2	-	169,95	-	169,95	-	-
Syndicate	-	i.V.	i.V.	i.V.	129,95*	-
Tempest 2000	-	-	-	-	-	139,95
Tetris 2	69,95	-	-	139,95	-	-
Theme Park	-	i.V.	i.V.	i.V.	129,95*	-
Tiny Toons Sports	-	129,95*	-	149,95*	-	-
Turrican 2 - Mega Turrican	-	139,95	-	i.V.	-	-
Ultima Runes of Virtue 2	89,95	-	-	169,95*	-	-
Uni Racers	-	-	-	139,95*	-	-
Urban Strike	-	129,95	-	i.V.	i.V.	-
Viewpoint	-	129,95*	i.V.	149,95*	139,95*	-
Vortex FX	-	-	-	139,95*	-	-
VR Stalker	-	-	-	-	139,95*	-
Warsong 2	-	139,95	-	-	-	-
Way of the Warrior	-	-	i.V.	-	149,95	-
Who Shot Jonny Rock ?	-	-	139,95	-	149,95	-
Wing Commander 1	-	-	139,95	149,95	129,95	-

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Ladenpreise variieren. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (27.09.) Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/6946043

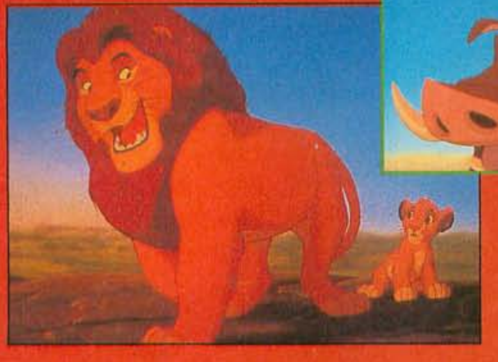
12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Berlins einzig wahre Dimension für Video und Computergames · Über 5000 lieferbare Artikel · Berlins größtes Lager · Heute bestellt, gestern geliefert?! · Himmlische Preise und göttlicher Service · Software zum Anfassen · UPS-Versand zum Postpreis! · Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100 m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale undSoftwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300 m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

THE LION

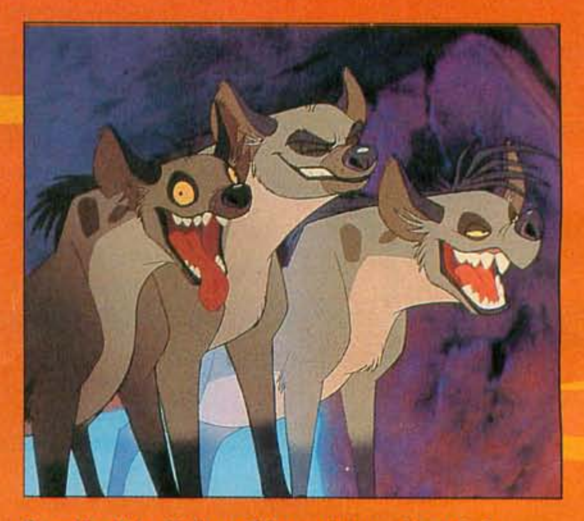


Ob die Grafik auch im Spiel so gut kommt? Links: Vater Mufasa lehrt Simba den "Zyklus des Lebens".

Eine glutrote Nachmittagssonne erstreckt sich weit über einen niemals enden wollenden Horizont, um sich schließlich mit ihm zu verschmelzen. Das Land in dieser Region ist karg, mancherorts gar lebensbedrohlich. Es ist unberührt von Menschenhand und dennoch belebter als eine Millionenstadt. Hier gibt es mehr zu sehen, als irgendjemand imstande wäre, aufzunehmen, hier gibt es mehr zu entdecken, als man jemals fähig sein wird zu ergründen. Und hier ist er zu Hause, Simba, der König der Löwen.

Vor dieser majestätischen Kulisse Afrikas erzählt *The Lion King*, das im Dezember zeitgleich für Super Nintendo und Mega Drive (eine Game Gear-Version ist von Sega eingeplant) erscheinen soll, die Lebensgeschichte unseres vierbeinigen Helden. Eng an die Filmvorlage angelehnt, stolpert Simba zu Beginn als kleines Löwenbaby durch die Seitenscroll-Steppen seines zukünftigen Königreichs Pride Rock. Es ist eine Entdeckungsreise, in der Ihr Euch als Spieler nach und nach an die unkonventionelle Steuerung gewöhnen müßt. Simba ist eben ein waschechter Löwenknirps und dementsprechend verhält er sich auch im Spiel. Außer Laufen, Springen und kleinlaut Brüllen beherrscht er nämlich zu diesem Zeitpunkt noch keine Moves. Im Verlauf von insgesamt 10 Spiel-Leveln wächst Simba sichtlich zu einem prächtigen Löwen heran, wobei seine

Wenn Disney Software und Virgin Interactive aufeinandertreffen, geht es buchstäblich tierisch zu. Nun betritt zum ersten Mal ein reinrassiger Vierbeiner die Videospielebühne.



Das dämliche Hyänen-Trio wartet nur darauf, der Löwenfamilie eins auszuwischen (aus dem Film)



KING

eines 24-MBit-Moduls (beide Systeme) läßt es zu, die grafische Gestaltung so auszuführen, wie es sich die Disney-Zeichner vorgestellt haben. Vor allem die Animationsphasen sind reich detailliert und vielfältig. Wie von Zeichnerhand gesteuert, fließen die Bilder nahtlos und ruckfrei durch die CPU. Der Sound-Prozessor dürfte ebenfalls freudigen Zeiten entgegensehen. Mehrere Original-Musikstücke vom

Jump'n'Run-Leistungen stetig ansteigen. Währenddessen müßt Ihr Euch noch die hohe Kunst des Krallenkampfes aneignen. Also, keine Bananen oder Äpfel zum Werfen, ebensowenig Lianen zum Herumbaumeln wie bei früheren Disney-Umsetzungen. Die blanke Faust oder besser die blanke Pranke, ist Eure einzige Waffe. Später mischen sich des Löwen Erzfeinde, die Hyänen, in das Geschehen ein, so daß Ihr genügend Gelegenheiten habt zu trainieren. Wenn Ihr einmal den Film gesehen habt, werdet Ihr über die optische Qualität dieser Umsetzung angenehm überrascht sein. Sie unterscheidet sich kaum von der der Vorlage. Die Kapazität





Mega Drive: Die Grafik wurde erstaunlich gut umgesetzt. Der Levelaufbau unterscheidet sich nicht wesentlich von dem des Super Nintendos. Auch die 3D-Stage (rechts oben), in der Simba vor einer Herde Wasserbüffel flüchtet, ist mit enthalten. Unten rechts seht Ihr Pumbaa beim Bonus-Frühstück.

Feinsten sind im Modul verpackt, und man kann nur ahnen, was uns in den fertigen Versionen blühen wird. Was wir Euch hier noch nicht zeigen können, ist das i-Tüpfelchen an der ganzen Sache. Wie nun die einzelnen Stages miteinander zusammenhängen, wird nämlich anhand von animierten Zwischensequenzen weitererzählt, die in unseren Vorversionen leider noch nicht enthalten waren: Als unbekümmerter Sohn des mächtigen Königs Mufasa, verbringt Little Simba die meiste Zeit mit seiner Freundin Nala, um in den Steppen herumzutollen. Mufasa lehrt ihn den "Zyklus des Lebens", jenes empfindli-





Super Nintendo: Seht Ihr den Unterschied zu den Filmbildern? Wohl kaum...

che Gleichgewicht der Natur, das alle Tiere miteinander verbindet und warnt davor, die Verantwortung, die auf den kleinen Prinzen einmal lasten wird, nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Für Simba jedoch ist das Leben nach wie vor nur ein Kinderspiel. Und so ahnt er auch nichts Böses, als sein mißratener Onkel Scar unter Mithilfe von Hyänen ihn und seinen Vater in eine Falle lockt, um selber Herrscher über Pride Rock zu werden. Mufasa kommt bei dem Versuch ums Leben, Simba zu retten. Voller Schuldgefühle flüchtet der junge Prinz ins Exil, wo er Zuflucht bei Timon, der Meerkatze und Pumbaa, dem Warzenschwein findet. Diese beiden Figuren, die den Charme von Laurel & Hardy (Dick und Doof) geerbt zu haben scheinen und zu den witzigsten Charakteren gehören, die jemals für einen Disney-Film kreiert worden sind, könnt Ihr übrigens im Spiel in fünf Bonus-Levels selbst steuern. Genau wie im Film jumpt Ihr durch eine wilde Dschungel-Stage, um nahrhafte Käfer und andere Insekten zu jagen. Und so vergehen Jahre, bis eines Tages Nala, Simbas Jugendfreundin, auftaucht und ihm über das Leid berichtet, das im Land unter Scars Tyrannei hereingebrochen ist. Die Zeit scheint nun reif für die Rückkehr des rechtmäßigen Königs an seinen vorbestimmten Platz im "Zyklus des Lebens". *tet*





Die Stages wechseln sich mit Bonus-Leveln ab: Timon sammelt für Simba Extraleben, die Ihr bei Kämpfen später benötigt.

Der Film

In den 50er Jahren, als Walt Disney noch selbst den Zauberstab schwenkte, gab es aus dem Hause Disney eine Reihe von Dokumentarspielfilmen, die die üppige Tierwelt in Afrika eindrucksvoll und unterhaltsam zu präsentieren verstanden. *The Lion King* setzt diese Tradition fort, nur diesmal in Form eines abendfüllenden Zeichentrickfilms. Für die Filmemacher bedeutete dies die Rückkehr in die reale Tierwelt der ostafrikanischen Reservate. Die Animationsphasen der Tiere wurden zum Teil vor Ort einstudiert, die Landschaft zu einer virtual-realen Welt mystifiziert. So wurde jeder noch so winziger Bewegungsablauf und jede noch so feine Farbnuance am Zeichenbrett auf Zelluloid verewigt. Nach drei Jahren Produktionszeit zählte man schließlich mehr als eine Million Zeichnungen. Zusammen mit Rock-Star Elton John, der den Soundtrack zum Film lieferte, verwirklichte *The Beauty and the Beast*-Produzent Don Hahn mit *The Lion King* ein Zeichentrick-Musical, das bereits jetzt schon als der erfolgreichste Disney-Film aller Zeiten gilt. Wer nun fürchtet, etwas Tolles zu verpassen, kann sich den 17.November vormerken. Dann nämlich läuft die deutsche Fassung unter dem Titel *Der König der Löwen* inklusive komplett eingedeutschtem Soundtrack in den Kinos an.



Typisch Disney-Film: Onkel Scar will Simba in eine Falle locken

Florian S. ist ein zäher Bursche...*

Für Dein Super NES™

oriGinal GAME SAVER GS

your finest master

Jetzt endlich auch in Deutschland! Mit dem original GAME SAVER hast Du die Möglichkeit, in Deinem Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand abzuspeichern.
Nie mehr am Levelanfang anfangen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.
Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc.
Kein einfaches durchpfuschen mit Hilfe von Codes für unendlich Energie, sondern ehrliches *Erkämpfen* schwieriger Stellen im Spiel.
Vorteil: Mehr Spielspaß!
Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch amerikanische und japanische Module abspielen. Auch für NTSC–60Hz und SFX-Spiele!
Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

DM 99.–

Versand per NN zzgl. DM 9.– PuV

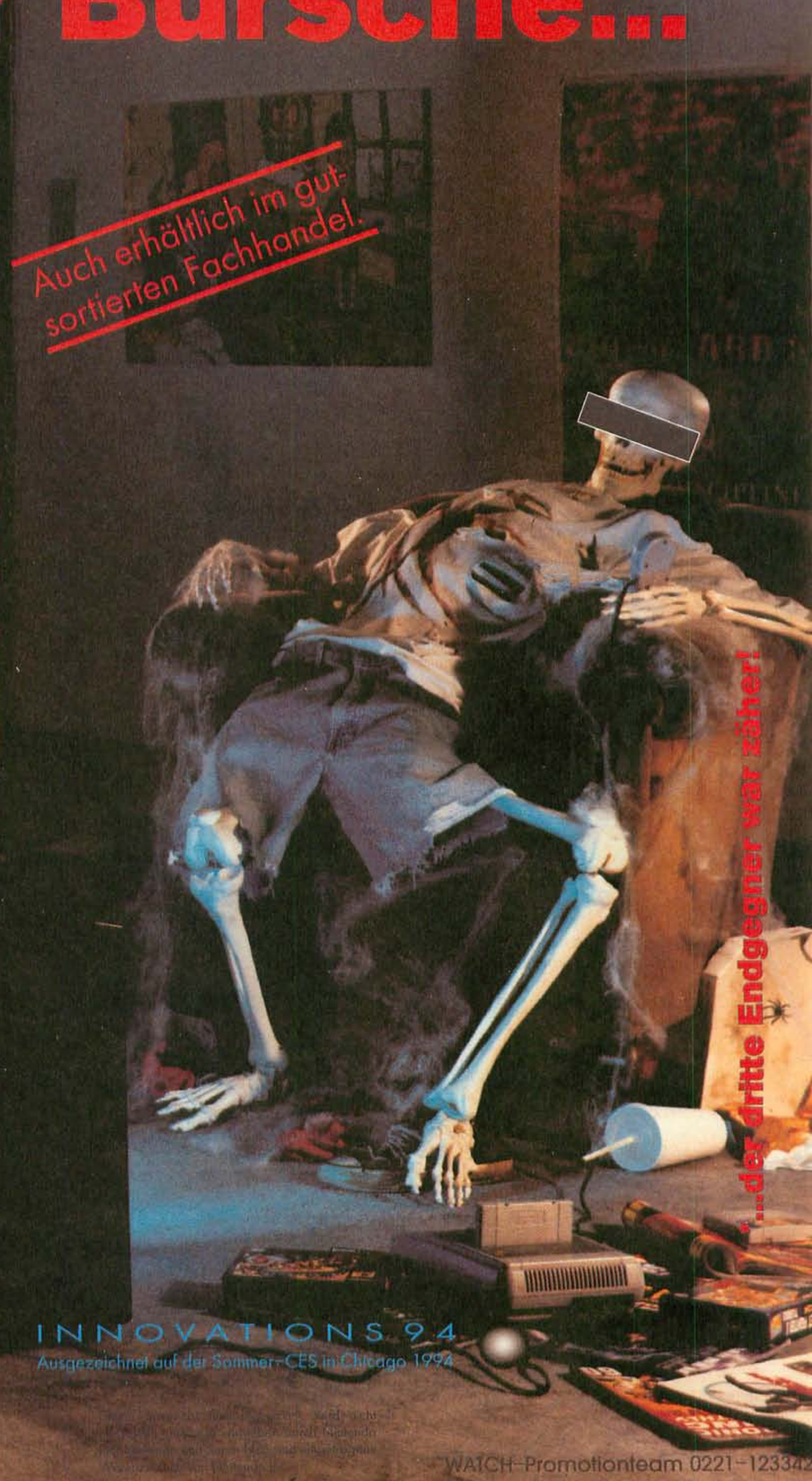
spielend bestellen
0221 – 12 10 67

aRJay

Distribution für Deutschland
Fax: 0221 – 12 56 76

NL – Video Game Centrale – Venlo
A – Funware – Innsbruck

Weitere Distributoren für
DK – NO – B – CH – gesucht.



Anatomie des modernen Fußballers

- Verbesserte Intelligenz. Spieler laufen in Freiräume, passen öfter und genauer.



- Knochenharte Flugkopfbälle, die jeden Torwart alt aussehen lassen.



- Neue Volleys – und die werden Sie brauchen, denn der Torwart ist besser drauf als je zuvor.
- Tore lassen sich mit Volleys, Halb-Volleys und Bananen-Flanken erzielen.



- Härtere Schüsse!
- Schnellere Spieler!
- Genaueres Paßspiel!



- Über 200 internationale Teams.
- Spielen Sie die komplette nationale Liga und gehen Sie dann mit Ihrem Team auf Tour.



- Aufpassen bei schweren Verletzungen! Der Spieler könnte eine Saison ausfallen.



Zusammengesetzte Bildschirmfotos

- Versenken Sie den Ball mit genau arrangierten Freistoßvarianten.



Weltklasse

Es gibt nur einen Weg, wie Sie einer Niederlage auf den Fußballfeldern Europas entgehen können. Freunden Sie sich so schnell wie möglich mit FIFA Soccer '95 an. Mehr als 100 Clubs aus den nationalen Ligen kämpfen um 11 europäische Titel, und nur die stärksten Teams haben eine Chance.

Wenn Sie es endlich bis an die Spitze der Bundesliga geschafft haben, führt der nächste Schritt in die internationale Arena. Bremen gegen Mailand, München gegen Manchester – da trennt sich die Spreu vom Weizen.

Und dann kommt der große Schritt auf die Weltbühne. FIFA Soccer '95 bietet über 200 Top-Teams dieses Planeten. Entdecken Sie selbst, auf welchem Kontinent es sich am besten bolzt, wo man elegant dribbelt und wo die schönsten Tore fallen.

FIFA Soccer '95 – Fußball ohne Grenzen.



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19







Wenn Sie weitere Informationen über FIFA Soccer '95 wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307 •



Wer meint, daß SNK ihren Prügelzenit schon überschritten hat, sollte einen Blick auf diesen Knaller werfen. Bald hat SF2 ausgespielt!

The King of Fighters '94

Wenn ein Softwarehaus schon eine Reihe legendärer Serien wie Art of Fighting oder Fatal Fury veröffentlicht hat, was liegt dann näher, als ein Potpourri aller Hits unter dem Titel King of Fighters (ehemals Survivor) herauszubringen? Der Zusatz '94 mußte übrigens deshalb dazu, weil das Erstlingswerk Fatal Fury 1 schon den Untertitel King of Fighters trug. Wer jetzt aber meint, nur mit alten Charakteren abgespeist zu werden, liegt meilenweit daneben: Unter den insgesamt 24 (!!) Kämpfern finden sich jeweils fünf aus Art of Fighting (Robert Garcia, King und die gesamte Sakazaki-Familie mit Vater Takuma, Sohn Ryo und Tochter Yuri) sowie Fatal Fury (Mai Shiranui, Kim Kaphwan sowie die Bogards Andy und Terry mit Freund Joe Higashi). Die restlichen 14 Haudegen stammen frisch aus der Designer-Feder und sind Neo-Geologen gänzlich unbekannt. Oh je, werden manche von Euch denken, muß ich jetzt 24 best-of-three Kämpfe durchstehen, um der König der Kämpfer zu werden? Nein, denn SNK hat sich etwas Neues einfallen lassen: Alle Haudegen bestreiten die Auseinandersetzungen in acht Länderteams mit jeweils drei Mitgliedern. Dabei wurde jedoch an allen Ecken geschummelt und getrickst, oder kommen die Sakazakis vielleicht aus Mexiko oder Mai Shinarui aus England? Das tut dem Spielspaß aber überhaupt keinen Abbruch. Nachdem Ihr Euch für die Reihenfolge der Fighter innerhalb Eures Lieblingsteams entschieden habt, beginnt der Showdown im Survivor-System. Der Sieger des ersten Duells bleibt mit seiner verbleibenden Stärke (+ etwas Bonus für seinen Sieg) im Ring und versucht sich noch so wacker wie möglich gegen den Zweiten aus dem Gegner-Team zu schlagen. So geht's weiter, bis alle drei Muskelprotze einer Mannschaft aus den Socken gehauen sind. Ihr könnt also selbst dann noch gewinnen, wenn schon zwei Teammates von Euch verloren haben, und vom Gegner noch alle drei auf den Beinen sind! Vom Spielgefühl ähnelt King of Fighters '94 dabei am ehesten der Fatal Fury-Serie mit etwas kleineren Kämpfern, keinem Zoom, dafür aber Hintergrundszenarien, die an Detailreichtum und Farbenvielfalt kaum mehr zu überbieten sind. Die 198 Megs wurden dann auch mit vielen neuen Animationsphasen für die alten und neuen Kämpfer vollgestopft (alle bekannten Special-Moves wurden neu designt!). Durch Druck auf A+B könnt Ihr Euch kurz in den Hintergrund lehnen und Distanzwaffen und heranstürzende Gegner ins Lehre rauschen lassen. Wenn ein Kämpfer schon fast verloren hat, könnt Ihr durch Druck auf A+B+C mit etwas Glück einen Kameraden in die Bresche springen lassen, der dem Unterlegenen zu Hilfe eilt.



▲ *Das war's für den Freddy-Krüger-Freak Choi...*



Der alte Haudegen Andy Bogard hat noch nichts verlernt ►



Für eins von acht Länderteams müßt Ihr Euch entscheiden ►



Ganz rechts: Das Mädels-Team mit den Big Flames ist nicht zu unterschätzen







Oben links: Alle drei US-Kämpfer sind brandneu. Oben rechts: Aber Yuri! So greift man doch keinen Mann an.

◀ Die China-Stage ist einfach umwerfend

Titel:	King of Fighters '94
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	198 MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	Nova/Tuning elect.
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	91 %

An Charakteren finden sich viele witzige und originelle Typen wie der betrunkene chinesische Kung-Fu-Opa, der Freddy-Krüger-Gnom oder das hünenhafte Monster mit der Eisenkugel aus Korea. Bei genauerem Hinschauen strotzt das Modul nur so vor Details: In Italien sitzen z.B. alle übrigen Vorrundenkämpfer aus Fatal Fury Special in einer Gondel und feuern ihre Freunde an. Super Special-Moves gibt's natürlich auch. Habt Ihr alle Teams eliminiert, wartet noch der Organisator auf seinem Flugzeugträger auf Euch, der es allein mit allen drei aufnehmen wird. Ich spiele übrigens auch als brasilianischer Dschungelkämpfer mit: Gerüchte sagen, Ralf hätte noch nie verloren... Kurz: Wer einmal King of Fighters gesehen hat, wird sein SuperNes mitsamt SSF2 für immer in die Ecke schmeißen. Der neuste Streich von SNK ist klar besser als FFSpecial und WH2Jet, schlägt AoF2 um eine Nuance und rückt Samurai Shodown ganz nah auf den Pelz. Das Modul (oder die CD) ist für Fighting-Fans ein Must-Have und wir sind schon ganz gespannt auf Samurai Shodown 2, bei dem zum ersten Mal die 200-MBit-Grenze fallen wird. *rk*



◀ Kim zeigt hier seinen Super-Overhead-Kick









Auch das Blut darf im zweiten Teil nicht fehlen

Earthquake im harten Kampf gegen einen neuen Material-Arts-Spezialisten. Der Schlag hat gesessen!



Ein altbekannter Hintergrund, diesmal im Winter-Look

Die CD-Bedienungsoberfläche bietet zahlreiche Funktionen, welche man im Musikbereich von komfortablen Stereo-CD-Playern gewohnt ist

Samurai Shodown 2

Lange hat's gedauert, doch nun es soweit! Der Nachfolger des berühmten Neo-Geo-Prügelspiels erscheint als Modulversion im November und ca. einen Monat später kommt die CD-Variante. Satte 202 MBit an Speicherfreiraum durften die Entwickler diesmal verbraten. Vier backfrische Martial-Arts-Spezialisten gesellen sich zu den altbekannten elf Charakteren hinzu (Mr. Tam Tam wurde wegen spielerischer Schwächen aus der Fighting-Liga verbannt). Neben zusätzlichen Special-Moves haben die Entwickler auch die Bonus-Stages komplett ausgetauscht. Natürlich gibt's wieder zahlreiche neue Kampfschauplätze zu bewundern. Mehr Informationen und weitere Bilder folgen in der nächsten Ausgabe, des weiteren berichten wir dann über die angekündigten Neo-Geo-Knaller: *Operation Ragnoark* (*R-Type*-Shooter), *Street Hoop* (Basketball) und vielen weiteren Spielen von verschiedenen Drittanbietern.

NG-CD-ROM

Wir haben das limitierte Frontloader-Modell mal etwas genauer unter die Lupe genommen und schildern hier unsere ersten Erfahrungen. SNK hat



noch kurz vor der Veröffentlichung etwas umgedacht und liefert nun zwei Joypads mit dem CD-ROM aus. Die vorgesehenen Joyboards im neuen Design sind jetzt optional erhältlich – zum Preis von je 80 Mark. Zeitgleich mit dem CD-ROM sind 14 altbekannte CD-Titel erschienen, die bis auf ein paar unwesentliche Details (z.B.: unbegrenzte Continues, fehlende Credit-Anzeige) vollkommen den Modulversionen entsprechen. Es gibt dennoch zwei Ausnahmen: Der gesamte Musikteil von *Samurai Shodown*, inklusive *Last Resort*, wurde von einem Orchester nachgespielt und ausgetauscht. Leider fehlen durch diesen gut gemeinten Eingriff bei *Samurai Shodown* einige nette Soundeffekte wie z.B.: das Knistern der Flammen im Kerker-Level. Ansonsten klingen die Kompositionen besser als je zuvor. Je nach



mehr oder weniger bekannten Spieletiteln müßt Ihr zwischen 80 und 100 Mark berappen, was dank des billigen CD-Mediums jetzt in einem erschwinglichen Rahmen liegt. Die Memory-Card wurde gleich mit in das Gerät eingebaut. Natürlich müssen auch einige Nachteile in Kauf genommen werden. Die Ladezeit beträgt nach dem ersten Einschalten ca. 45 Sek., zusätzlich wird bei allen Beat'em-Up's nach jedem Szenario oder der Auswahl eines neuen Charakters nochmals 5-15 Sek. nachgeladen, bevor Hand angelegt werden darf. Weniger speicherintensive Spiele wie z.B.: *Baseball Star 2* oder *NAM 1975* werden komplett in das 56-MBit große RAM geschrieben. Bei jedem CD-ROM-Zugriff wird ein Bildschirm eingeblendet, in dem der Ladevorgang anhand eines zunehmenden Balkens dargestellt wird. Nun die berühmte Frage: Soll man sich nun das 1000 Mark teure Gerät zulegen oder nicht? Für die Allgemeinheit ist das Neo-Geo-(CD)System auf jeden Fall attraktiver geworden, wegen der erheblich günstigeren Spiele-Preise. Die Anschaffungskosten des Grundgerätes erscheinen anfänglich etwas hoch, doch es lohnt sich, wenn man die bisherigen Modulpreise



Hier seht Ihr das Frontloader-Modell mit den neuen Joypads



Nach dem ersten Einschalten begrüßt Euch dieses neue Neo-Geo-CD-Rom-Logo



Ein kleines Menü läßt Euch die Wahl, was als nächstes in den Speicher geladen werden soll. Alle Spiele unter 56 MBit werden komplett in den Speicher geladen.

in Betracht zieht. Zudem könnt Ihr noch Eure Lieblings-Musikscheiben anhören wie auf einem komfortablen Stereo-CD-Player.

Nachgereicht

In der letzten Ausgabe haben wir doch glatt im Eifer des Beat'em-Up-Gefechtes die Spielspaßwertung für *Aero Fighters 2* vergessen. Nach einigen beinharten Diskussionen sind wir zu dem Entschluß gekommen, daß 65% völlig gerechtfertigt sind.

Neo Geo-Umbau

Wer schon immer mal *Samurai Shodown* in der Original-Japano-Fassung spielen wollte (d.h. inkl. Blut und Fatalities), kann sich sein Neo-Geo bei GT-Elektronik (0041-614014171) oder Wolf-Soft (02622-83517) umbauen lassen. *WS*



Tanken haben die Micro Machines nicht nötig, also wird einfach Vollgas gegeben

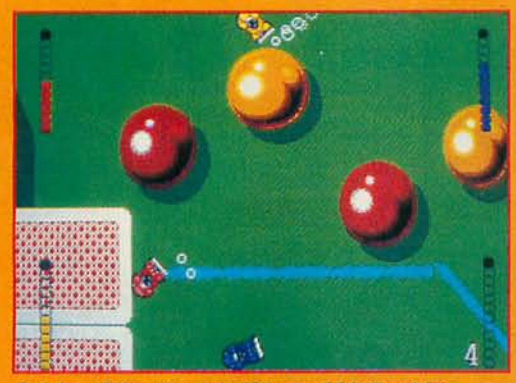
Jetzt wird's eng! Der Schraubstock dreht sich unaufhaltsam wie von Geisterhand zu

Der erste Teil des Miniaturautorennens von Codemaster verpaßte knapp das VG-Classic. Was die Entwickler sich haben einfallen lassen, damit die letzte Hürde fallen wird, erfahrt Ihr in diesem Preview.



Gerade nochmal die Kurve gekratzt! Keiner der kleinen Flitzer hier ist seetauglich.

Auf dem internationalen Spielzeugmarkt sind sie schon lange ein Verkaufshit, die kleinen Flitzer aus dem renommierten Hause Galoob. Bereitete der Mega Drive/NES-Vorgänger *Micro Machines* im Zwei-Player-Modus schon einen Heidenspaß, setzt der Nachfolger noch zwei Spieler mit obendrauf. Codemaster verwendet – wie schon bei der Tennissimulation *Pete Sampras Tennis* geschehen – das neuentwickelte J-Cart-Modul, welches über zwei zusätzlich eingebaute Joypad-Anschlüsse verfügt. Das ist noch lange nicht alles, es gibt auch eine "8-Player-Share-Option", in der sich jeweils zwei Spieler ein Joypad teilen dürfen. Wem das noch nicht ausreicht, der wählt den Party- bzw. Teammodus an, hier können sich bis zu 16 Raser abwechselnd oder in Zweiergruppen heiße Verfolgungsjagden liefern. Die Perspektive hat sich gegenüber dem ersten Teil nicht geändert, das Spielgeschehen wird weiterhin konsequent von oben gezeigt. Mächtig zugelegt hat dagegen die Anzahl der verschiedenen Fahrzeuge. Gefahren wird mit: Drikes, Sportwagen, Buggies, Drugster, Jeeps und vielen weiteren rasanten "Toy-Fuzis". Als Zugabe gibt's außerdem Luftkissenrennen, Powerboatwettkämpfe und atemberaubende Hubschrauber-Verfolgungsjagden. Insgesamt 54 abwechslungsreiche Rennstrecken haben die Entwickler in das 8-MBit-Modul gepackt. Der Ort des Geschehens wechselt ständig, mal mißbrauchen die tollkühnen Micro Machines die Toilettenbrille als Rennstrecke oder brausen ohne Skrupel querbeet über den gedeckten Küchentisch. Selbst das Hausdach oder der Badestrand ist vor den kleinen Flitzern nicht sicher. Das Ziel bei jedem Rennen ist, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte auf das hauseigene Konto gutgeschrieben werden. Zu Rennbeginn hat jeder Spieler vier Punkte (je nachdem welcher Spielmodus gewählt wurde). Gewonnen hat, wer zuerst seine Anzeigeleiste mit acht Punkten gefüllt hat. Das Gemeine daran ist, daß allen anderen Mitspielern (egal ob Mensch oder Computer) bei einem Fehler die hart erkämpften Punkte wieder abgezogen werden. Zusätzlich gibt es noch einen Ligamode, hier wird nach



Auf dem Billardtisch heißt's cool bleiben! Die Spielkarten dienen als Rampe für den Tischrand.



Als weitere Besonderheit gibt es jetzt sogenannte Micro-Tracks










Die VG-Crew auf dem Sieger-Treppchen. Rauhbein "ws" hat's allen mal wieder gezeigt!



Hier seht Ihr eine kleine Auswahl der zur Verfügung stehenden Spiel-Modis

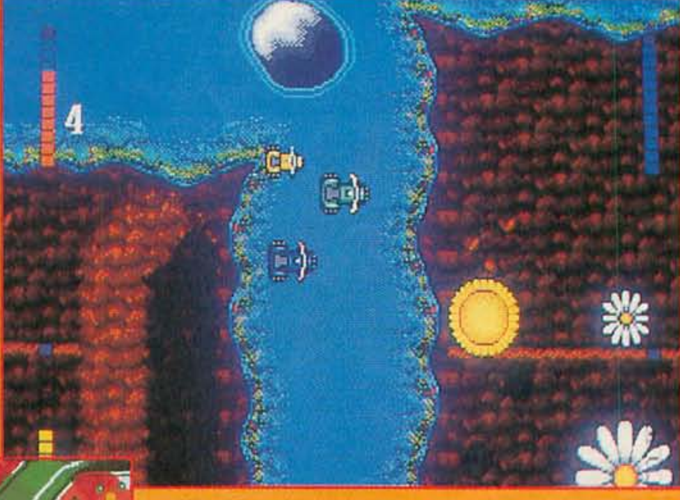


Die Hubschrauber-Verfolgungsjagden haben es in sich. Gnadenlose Absturzgefahr!

einem ausgeklügelten Verfahren am Schluß der Gesamtsieger ermittelt. Wer gerne auf Rekordzeiten-Jagd geht, wählt den Trial-Modus aus. Hier gilt es, einfach nur eine Rundenbestzeit aufzustellen, ohne Computerkonkurrenz und menschliche Mitstreiter. Der Herausforderer sieht dann einem imaginären Schatten von dem Fahrzeug, welches die Rundenzeit vorgelegt hat. Zum Glück hat Codemasters die Kosten für eine Batterie nicht gescheut, damit alle Rekordzeiten samt Spielernamen dauerhaft gespeichert werden. Vollgas dürft Ihr aber erst ab Ende November geben. *ws*

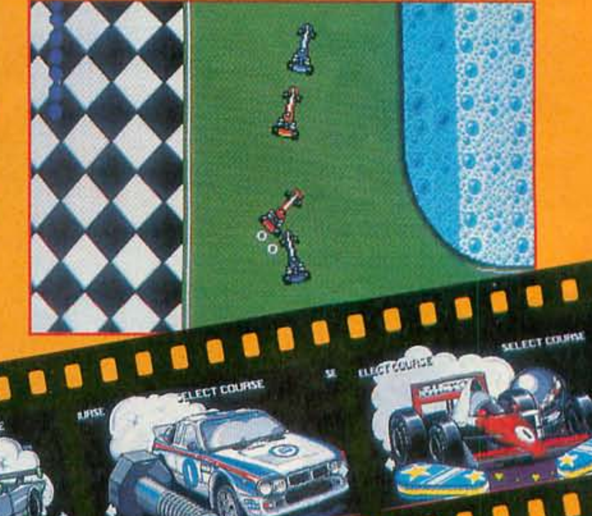


Oben: Einer versucht's immer wieder, den Wasserfall hoch zu kommen. Links: Seht ihr das J-Cart-Modul von Codemaster



Wer hier nicht schnell reagiert, landet schnell im kühlen Naß und darf dann hilflos zusehen





Egal an welchem Ort sich die Micro Machines befinden, es findet sich immer ein Plätzchen für ein tolles Rennen











VORTEX

Der Cheftester von Argonaut, Steve Robertson, spielt es seit vier Monaten ununterbrochen und findet immer noch Gefallen daran. Ein gutes Omen? Auf alle Fälle!



Wer *Star Fox* gemocht hat, dem wird auch *Vortex* gefallen. Außer mir scheint allerdings niemand von der VG-Gang verrückt nach Fox Mc Cloud gewesen zu sein, da mir keiner den Pilotensitz des "Morphing Battle Systems" (M.B.S.), das Ihr in *Vortex* steuert, streitig machen wollte. Dieses Science-fiction-Abenteuer trägt sich im Planetensystem von Deoberon zu (gut), das von den Bewohnern aus Aki-Do (böse) ungebetenen Besuch bekommen hat. Die kriegerischen Aki-Dos haben den Zentralrechner der Deoberaner in fünf Teile zerlegt und als Kriegsbeute mitgenommen, so daß das überlebenswichtige automatische Verteidigungssystem der friedlichen Deoberaner lahmgelegt wurde. Nur Ihr mit dem bunten Joypad in der Hand könnt als einzige den roten Versuchsroboter, der noch nie zuvor im Kampfeinsatz war, steuern. An fünf verschiedenen Schauplätzen müßt Ihr Euch jeweils bis zu den Aki-Do-Bossen durchkämpfen und ihnen die Computerteile mit Gewalt wieder entreißen. In *Vortex* erwarten Euch stete Feuergefechte an allen Ecken und Enden. Ein kleiner Droid, der in jedem Level darauf wartet, entdeckt zu werden, ist die einzige Hilfe, die Euch zuteil wird (abgesehen von Power-Ups und Extrawaffen natürlich). Das dritte FX- Game für das SNES wartet mit mehr Polygonen auf, denn je. Im Prinzip kann sich Euer M.B.S. per Knopfdruck noch zum Düsenjet, Kettenfahrzeug oder Metallblock morphen, um zum Beispiel einem Bienenschwarm an Feinden davonzujetten. Ich bin allerdings die meiste Zeit zu Fuß gegangen, weil's einfach gesünder ist (und man nur mit dem Roboter Extras aufsammeln kann). *Vortex* ist eines der wenigen Spiele, bei denen alle sechs Joypadknöpfe mit Funktionen belegt wurden. Zu Anfang confusing, am Ende alles gut; die *Star Fox*-Programmierer von Argonaut wußten schließlich, welche Erwartungen mit diesem Projekt verbunden waren. *ds*



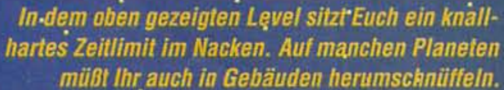
Hier lassen sich Ähnlichkeiten mit Star Fox kaum leugnen

Wie bei Star Fox steht Ihr den Gegnern Auge in Auge gegenüber. Links die Levelkarte hilft den Überblick zu bewahren und zeigt Euch, wo noch was los ist.

Um diese ▶ Puzzleteile sollt Ihr kämpfen mit Eurem MBS



In dem oben gezeigten Level sitzt Euch ein knallhartes Zeitlimit im Nacken. Auf manchen Planeten müßt Ihr auch in Gebäuden herumschnüffeln.





Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

Video & Computergames

Auszug aus unserer Preisliste (Gebrauchtspiele), kompl. Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BATTLE CARS	45,00	74,90
BEST OF THE BEST	45,00	74,90
COTTON 100%	53,00	84,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	53,00	84,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWNMOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	53,00	84,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	53,00	84,90
MEGAMAN X	45,00	74,90
MIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	53,00	84,90
PALADINS QUEST	53,00	84,90
PINK PANTHER	45,00	74,90
PLOK	45,00	74,90
ROCK'N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	45,00	74,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT RACE FX	53,00	84,90
TETRIS	53,00	84,90
TOP GEAR II	53,00	84,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
THE UNTOUCHABLES	53,00	84,90
WIZZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CUP 94	53,00	84,90
YOUNG MERLIN	45,00	74,90
WEITERE TITEL AUF LAGER		

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE I+PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	48,00	79,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMNS III	48,00	79,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIKS	40,00	69,90
DUNE II	48,00	79,90
F.117 NIGHT STORM	48,00	79,90
FATAL FURY II	48,00	79,90
GUNSTAR HEROES	40,00	69,90
LANDSTALKER	48,00	79,90
MEGA TURRICAN	48,00	79,90
MIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	48,00	79,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
RBI BASEBALL 94	48,00	79,90
SHADOWRUN	48,00	79,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	48,00	79,90
SUB TERRANIA	48,00	79,90
SKITCHN	40,00	69,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE III	48,00	79,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUAL RACING	48,00	79,90
VIRTUAL PINBALL	40,00	69,90
WAR SONG	30,00	59,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90
WEITERE TITEL AUF LAGER		

MEGA CD	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT)	250,-	379,-
AFTERBURNER	30,00	59,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
BILL WALSH	30,00	59,90
CHUCK ROCK II	40,00	69,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
DUNE	48,00	74,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA SOCCER	48,00	74,90
FLASHBACK	48,00	74,90
HARRIER	30,00	59,90
JURASSIC PARK	48,00	74,90
LETHAL ENFORCER+GUN	48,00	74,90
LUNAR THE SILVERSTAR	48,00	74,90
MEGARACE	30,00	59,90
MICROCOSM	40,00	69,90
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	48,00	74,90
NHL 94	40,00	69,90
NIGHT TRAP	48,00	74,90
PRIZE FIGHTER	30,00	59,90
ROBO ALESTE	30,00	59,90
SENSIBLE SOCCER	48,00	74,90
SHERLOCK HOLMES II	40,00	69,90
SILPHEED	30,00	59,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	48,00	74,90
SPIDERMAN	30,00	59,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
WONDERDOG	30,00	59,90
W W F	40,00	69,90
WEITERE TITEL AUF LAGER		

3 DO	ANKAUF	VERKAUF
3 DO (U.S.) RGB UMGEBAUT	525,-	799,-
BATTLECHESS	30,00	59,90
DR. HAUZER	40,00	69,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
ESC. M. MANSION	40,00	69,90
FIFA SOCCER	40,00	69,90
JURASSIC PARK	50,00	79,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEANS BELOW	50,00	79,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	30,00	59,90
TOTAL ECLIPSE	50,00	79,90
TWISTED	40,00	69,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	50,00	79,90
WING COMMANDER	30,00	59,90

NEO GEO	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO + PAD (RGB/PAL)	350,-	479,-
ALPHA MISS. II	70,00	119,90
B:BALL STAR 2	130,-.	194,90
BLUES JOUR.	70,00	119,90
GHOST PILOTS	80,00	129,90
LAST RESORT	95,00	159,90
MUTATION NATION	80,00	129,90
NINJA COMBAT	140,-.	209,90
SAMURAI SHOWDOWN	195,-.	279,90
SPINMASTER	130,-.	184,90
THRASH RALLY	70,00	119,90
TOP HUNTER	215,-.	299,90
VIEWPOINT	285,-.	399,90
SIDEKICKS II	195,-.	279,90
WORLD HEROES JET	215,-.	299,90
WIND JAMMERS	195,-.	279,90

PC CD ROM (IBM COMP.)	ANKAUF	VERKAUF
ANSTOß (D)	43,00	79,90
BATTLE ISLE II	43,00	79,90
BURNING STEEL II	38,00	64,90
COMANCHE	43,00	79,90
CONSPIRACY (D)	43,00	79,90
DARK LEGIONS	38,00	64,90
THE HORDE	43,00	79,90
LAND OF LORE	38,00	64,90
MANIAC MANSION II	43,00	79,90
MICROCOSM	43,00	79,90
PRIVATEER	43,00	79,90
QUANTUM GATE	43,00	79,90
T. F. X.	43,00	79,90
ULTIMA VIII	43,00	79,90
VIRTUAL VALERIE II	38,00	64,90
WORLD CUP 94	28,00	49,90
BETRAYAL AT CONDOR	28,00	49,90
SIM CITY 2000	38,00	64,90
DEAMONSGATE	38,00	64,90
DIGGERS (D)	28,00	49,90
GATEWAY II	38,00	64,90
KINGS QUEST VI	18,00	37,90
LEMMINGS II	28,00	49,90
MAD DOG McCREE	12,00	27,90
MEGA RACE	38,00	64,90
NOMAD	28,00	49,90
PINBALL DREAMS	28,00	49,90
POLICE QUEST	..8,00	19,90
RAILROAD TYCOON	12,00	27,90
RINGS OF MEDUSA	..8,00	19,90
STAR LORD	43,00	79,90
SYNDICATE PLUS	43,00	79,90
WEITERE TITEL AUF LAGER		

GAMEBOY & GAME GEAR AUF LAGER

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Mengenbonus :

Metropolis zahlt Ihnen zusätzlich einen Bonus, wenn folgende Mengen von uns angekauft werden :

Ab 10 Spiele 0,50 DM pro Spiel
Ab 15 Spiele 1,00 DM pro Spiel
Ab 20 Spiele 1,50 DM pro Spiel
Ab 25 Spiele 2,00 DM pro Spiel

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Öffnungszeiten :

Laden und Versand : Mo.-Fr 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
langer Do. 10.00 bis 20.00 Uhr langer Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

0541/ 66016 + 66017

Call us

Versand + Laden

Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager
Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

METROPOLIS GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. **Annahmeverweigerung:** Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Eigentumsvorbehalt:** Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. **Teillieferungen:** Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. **Reklamationen:** Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. **Gewährleistung:** Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können.



Weihnachten 94 – Die Liste der Spiele, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen, ist jetzt schon länger als der Bart des Nikolaus. Schauen wir, was uns der deutsche Distributor Laguna bescheren will.

Act Raiser 2

Weihnachten steht vor der Tür und Wunder geschehen somit immer öfter. Diejenigen, die sich an das Grafikwunder *Act Raiser 2* nicht mehr erinnern können (höhö), können ihr Gedächtnis wieder auffrischen. Zwar hat **UBI Soft** für die Eindeutschungs-Prozedur etwas länger gebraucht, Geflügelfans werden demnächst jedoch Gelegenheit haben, dieses Jump'n'Run der Superlative diesmal in heimatlicher Sprachumgebung durchzuzocken. Spieltechnisch hat sich nichts geändert. Es ist und bleibt eines der aufwendigsten Spiele überhaupt, Grafik und Sound sickern nach wie vor träumerisch-fantastisch in Engelsgestalt durch die Bildschirm- und Lautsprecherröhren. Interessenten mögen die Zeit bis zum frohen Fest mit der Lektüre der VG 1/94, dort hatten wir schon die amerikanische Version ausgiebig getestet, überbrücken.



Hurra! Soulblazer spricht jetzt Deutsch.

Die Gegner sind nach wie vor genauso mies



Act Raiser 2 hat dazugelernt. Aber ob die deutschen Texte auch für Deutsche verständlich sind?



Soulblazer

Lang, lang hat's gedauert. Endlich dürfen sich auch die Deutschen an den Abenteuern des *Soulblazer* erfreuen. Im klassischen *Zelda*-Look befreit Ihr die Welt vor Monstern, die die Bevölkerung in Höhlen gefangenhält. Mit zunehmender Anzahl aus der Gefangenschaft entlassener Zeitgenossen, entstehen mit der Zeit Geschäfte, versteckte Höhlen, und Häuser, die zur Weiterführung Eures Einmann-Feldzuges unabkömmlich werden. Sogar Tulpen und Ziegen müßt Ihr befreien, die sich hinterher als nützliche Hinweisgeber erweisen. Wundersame Grafik und Musikstücke begleiten Euch durch die isometrische Fantasy-Landschaft. Für diejenigen, die der englischen oder der japanischen Sprache nicht mächtig genug sind, dürfte diese **UBI Soft**-Umsetzung die Erlösung von der ewigen Sprachbarriere bedeuten.

Star Trek Academy

Trekkies aufgepaßt! Mit *Star Trek – Starfleet Academy* kommt eine interessante Variante der "Wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen war"-Saga auf den Markt. Als junger Kadett lernt Ihr auf der Flottenakademie alle nötigen Handgriffe kennen. Von der sachgemäßen Einleitung eines "Red-Condition-Alerts" bis hin zur computergesteuerten Fertigung eines Pfefferminztees, werdet Ihr hinreichend über die Aufgaben eines modernen Raumschiffkapitäns unterrichtet. Dann geht's endlich ab in den..., nein nicht in den Weltraum, sondern in den Raumsimulator. Hier bekommt Ihr sodann die Gelegenheit, Euer Können in Form einer praktischen Prüfung unter Beweis zu stellen. Am Anfang werdet Ihr mit harmlosen Aufträgen wie das Einsammeln und Vernichten von radioaktivem Müll abgespeist, später gilt es, ganze Planeten gegen Klingonen oder andere Widerlinge zu beschützen. Nach jeder erfolgreichen Mission zieht Euer Lehrer Bilanz. Bei bestandener Prüfung dürft Ihr Euch in die nächste Unterrichtsstunde einschreiben.



Auch Käpten Kirk mußte in der Star Trek Starfleet Academy büffeln





Blackhawk

Underground pur! So könnte man **Interplays** jüngstes Jump'n'Run bezeichnen. Der

Schau mal! Ich treffe auch einhändig ohne hinzusehen.

Schrotflinten-Django und Nachkomme eines Tuul-Königs Kyle mausert sich durch einen komplexen Bergwerkstollen, in dem bösartige Reptilo-Bullen Menschen als Sklaven Schwerstarbeit verrichten lassen. Obermotz Sarlac sucht nämlich seit 20 Jahren nach dem sagenumwobenen Stein des Lichtes, um durch dessen magische Kraft die endgültige Weltherrschaft an sich zu reißen. Was er aber nicht ahnt: Dieser kostbare Stein befindet sich in den Händen unseres Helden Kyle. Als zukünftiger braver Steuerzahler dürft Ihr natürlich nicht zulassen, daß der Stein in falsche Hände gerät, und so beginnt eine Einmann-Invasion gegen die Peiniger. Abgrundtiefe Felsklippen, höhentaugliche Holzleitern und Megatonnen-feste Panzertüren behindern naturgemäß jegliches Vordringen in das Seitenscroll-Dungeon, von den Monstro-Gesellen ganz zu schweigen. Die wirksamste Waffe ist Eure Geschicklichkeit und natürlich eine Handvoll Items, mit denen Ihr Euch in realitätsnahen Animationsphasen den Weg zu den Obermotzen freibomben könnt. Mit stimmungsvollen Pixelkünsten und filmreifen Soundstücken läßt **Interplay** Euren Helden auf dem Bildschirm buchstäblich tanzen.

Eine Art Doom in 2D: Blackhawk

Clayfighters

Das einzige Mega Drive-Spiel in dieser Runde ist der altbekannte Knetmännchen-Prügler von **Interplay**. Alle Mega Drive-MK2-Freaks, die sich eine kleine Erholungspause gönnen wollen, sind mit diesem witzig-zynischen Beat'n'Laugh bestens bedient. Da sich gegenüber der SNES-Version jedoch nicht viel verändert hat, könnt Ihr die Einzelheiten in der VG 2/94 nachlesen. Acht Kämpfer kleistern sich gegenseitig mit den verrücktesten Conventional- und Special-Moves zu. Die Grafik entspricht MD-Standard, schön bunt animiert und mit denselben Sounds untermalt (die jedoch in der SNES-Variante klarer klingen).



Und ewig schleimen die Clayfighters...



Madden 95 bietet mehr Spielfeld fürs Geld



Das Auswahlmenü für die Spielzüge hat sich hingegen nicht verändert

Madden 95

Die beste Football-Simulation gibt's bald als Neufassung. *John Madden 95* von **Ocean** ist ein reines Update mit aktualisierten Teamdaten und -stärken. Das Optionsmenü hat sich nicht wesentlich verändert, das Spielfeld hingegen sehr wohl. Die Grafik wirkt nun frischer und feiner, und die Spieler haben sich allesamt einer Schrumpfkur unterzogen. Daß bei Time-Outs die Cheer-Girls nicht mehr ihre Beine schwingen und stattdessen ein bildschirmfüllender John Madden Euch angrinst, sei nur nebenbei erwähnt.

NBA 95

Nach *Madden 95* darf natürlich auch die US-Basketball-Liga ihre neue Saison feiern. *NBA 95* von **Ocean** präsentiert sich in einem völlig neuen Gewand. Ihr schaut nicht mehr seitlich, sondern aus der isometrischen Schrägansicht auf das Spielfeld.



Dunk-Shoot auf der einen Spielfeldhälfte...





... und Rebound-Chaos auf der anderen Seite

Auch das Menü wurde kräftig überarbeitet. Ihr könnt nun sogar die Spielregeln selbst bestimmen. Wer gerne mal über die Seitenlinie watschelt, schaltet eben die Ball-im-aus-Funktion aus und hat somit die gesamte Turnhalle als Spielfläche. Wer's hart auf hart liebt, darf die Foul-Quote anheben. Aber die Basisfunktionen wurden allesamt beibehalten. NBA-Fans dürften mit den 27 Original-Mannschaften viel Spaß an den 82 Saison-Begegnungen haben, Übereifrige hingegen können gleich in den Playoff-Modus einsteigen.

Der Herr der Ringe

J.J.R.Tolkien hätte sich das bestimmt nicht träumen lassen. Sein Meisterwerk der Fantasy-Literatur wurde von *Interplay* stimmungsvoll in Form eines Action-Rollenspiels umgesetzt. Im Land der Hobbits feiert man den 111. Geburtstag des Zauberer-Altmeisters Bilbo Beutlin. Zu diesem Anlaß vermacht er seinem Neffen Frodo den magischen Ring – und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Zuvor erhält unser Held Frodo noch den Auftrag, diesen kostbaren Ring in eine nahegelegene Stadt zu bringen. Diese Mission ist jedoch nicht ungefährlich, denn die Steppen sind voll von allerlei freßsüchtigen Tieren. Durch eine



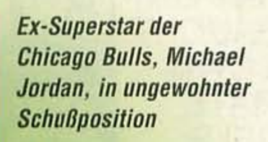
Die richtige Kulisse für einen Klassiker: Der Herr der Ringe



isometrische Mittelalterlandschaft begebt Ihr Euch mit Gefährten auf eine Reise durch die fantastische Welt des Tolkien. Begegnungen mit Monstern meistert Ihr mit Schwerthieben oder Abwehrmaßnahmen, die per Knopfdruck ausgeführt werden. Es gibt natürlich auch Rätsel und Suche-dies-und-jenes-Item-Aktionen, mit denen Ihr die Story vorantreibt, um beispielsweise in die nächste Stadt zu kommen. Nicht zuletzt spiegeln Grafik und Sound den mystisch-fantastischen Touch stimmungsvoll wider.

Jordan Adventure

Daß *Jordan Adventure* von **Ocean** keine Basketball-Simulation ist, hat seine Gründe. Unser Held, der ehemalige Basketball-Star der NBA Chicago Bulls, Michael (liest sich "Maikl") Jordan, hat sich mittlerweile aus dem aktiven Sportlerleben zurückgezogen und verdient sich nunmehr mit blanker Faust oder richtiger, mit einem runden Plastikball seinen Unterhalt in einer monsterübersäten Großstadt. Dabei macht er eine recht gute Figur. Ähnlich wie in *Markos Magic Football* dient der Ball als tödliches Geschoß, das sich durch Items zu einer Superwaffe aufrüsten läßt. Zudem schafft Michaels durchtrainierter Körper spielend leicht Zwei-Meter-Jumps, um z.B. den Schlüssel zu einer verschlossenen Tür von der Decke zu holen, von seinen Dribble-Künsten, mit denen er nahende Feinde austrickst, ganz zu schweigen. So zieht er los, um seine Kumpel aus den Händen der Bösewichte zu befreien.



Ex-Superstar der Chicago Bulls, Michael Jordan, in ungewohnter Schußposition

Komm nur her, du Basketball-Kopp! Ich dunk dir gleich einen Korb.



Shaq wird von Catwoman Kaori angemacht



Dieser rote Herr mit den Krallenhänden heißt genauso wie er aussieht: Beast

Shaq Fu

Eigentlich wollte unser Musikfreund Shaq ein Rap-Konzert in Tokio besuchen, aber irgendwie ist er dennoch in einen Beat'em Up-hineingeschlittert. Plötzlich findet er sich in einem Battle-Turnier wieder, in dem es heißt, auftauchende wildfremde Menschen oder menschenfremdes Wild zu verkloppen. Nachdem Ihr den Story-Modus durchgespielt habt, könnt Ihr alle acht Kämpfer auch im Zweier-Duell-Modus auftreten lassen. Jeder der Charaktere hat seinen eigenen Hintergrund, der zusammen mit den realitätsnahen Animationsphasen der Figuren einen optisch reizvollen Eindruck hinterläßt. Aber eines haben die Entwickler wohl übersehen: Was sie als "Downtown von Tokio" bezeichnen, mutet eher nach chinesischen Gebirgsketten oder dem Amazonas-Becken an. Aus dem kleinen Trip durch Tokio scheint gleich eine ganze Weltreise geworden zu sein.

Syndicate

Wie in VG 9/94 berichtet, gibt's nun den PC-Strategie-Knüller von **Bullfrog** auch fürs Super Nintendo, umgesetzt von **Ocean**. Herrschsüchtig wie noch

Die glorreichen Vier auf Agenten-Jagd: In Syndicate begleitet Ihr sie rund um den Globus. Für die Firma würden sie sogar zum Mond fliegen.







Durch die gelbe Schranke kommt man nur mit dem Auto

nie zuvor präsentieren sich die Multikonzerne im 22.Jahrhundert. Ganze Kontinente werden sowohl wirtschaftlich als auch politisch von diesen Mammutfirmen kontrolliert. Ihr versucht nun als Vorsitzender einer westeuropäischen Firma, alle 50 Weltzonen unter Eure Fittiche zu bekommen. Action ist angesagt, wenn Eure vierköpfige Söldnereinheit loszieht, um irgendwelche Agenten zu eliminieren oder die Bevölkerung einer ganzen Stadt gedanklich zu manipulieren. Die Grafik ist dementsprechend farblich düster gehalten, die Steuerung erweist sich mittlerweile als hinreichend kampftauglich. Und wichtig: Die Fülle an Optionen steht in keiner Weise der PC-Version nach.

The Shadow

New York 1933 – Düsterer Schatten wölbt sich über der Großstadt, und unser schattiger Freund und Held, *Shadow*, macht sich fertig zum nächtlichen Seitenscroll-Spaziergang. Er hat sich nämlich in den Kopf gesetzt, die Stadt vor dem Shiwan Khan-Clan zu bewahren, der damit droht, die Stadt im Chaos zu ersticken. Durch faustdicke Hiebe und Jump-Tritte bahnt Ihr Euch in altbekannter *Final Fight*-Manier den Weg zum Obermotz frei. Die Grafik erinnert stark an altgediente Hard-Boiled-Comics wie Batman oder Spiderman. *tet*

Wenn Shadow spazieren geht, herrscht nur Chaos in New York...

...aber schöne Special-Moves beherrscht er





In Japan wartet alles gespannt auf die neuen Geräte, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen. Was sich zur Zeit auf dem 16-Bit-Markt abspielt, ist jedoch auch nicht zu verachten.

Goemon 3

Konami scheint zur Zeit wirklich gut drauf zu sein. Im Dezember planen sie, ihrem erfolgreichen Ninja-Hit *Goemon* (dt: *Legend of Mystical Ninja*) wieder einen Nachfolger zu bescheren. So gibt es in *Goemon 3* zahlreiche Neuerungen, die das Japano-Herz höher schlagen lassen: Einen Hauch von Action-Rollenspiel, vermixt mit einem Teelöffel voll Jump'n'Run und Puzzles. Neben Goemon, Ebisu-Maru und Sasuke, die wir bereits aus *Goemon 2* (VG 3/94) kennen, könnt Ihr diesmal auch die weibliche Ninja Yae-Chan auswählen. Zu viert geht es dann durch farbenprächtige 3D-Panic-Stages, 2D-Jump'n'Run-Levels oder Städte, in denen Ihr Items und Waffen einkaufen könnt. Sogar der Super-Roboter Goemon-Impact kommt mit einigen Modifizierungen wieder zum Einsatz. Nach Angaben von Konami soll eine deutsche Fassung leider nicht erscheinen.



Beinahe fotorealistisch wirkt die Grafik in Chrono Trigger. Wie in FF VI (US: FF III) ist die Stimmung ein wenig düster gehalten.

Jetzt wirft der Boß sogar mit Rosen um sich

In Goemon 3 gibt's auch eine 3D-Panik-Stage. Zu viert wird's jedoch ziemlich eng.



Goemon-Impact in voller Aktion. Anders als in Goemon 2 ist er diesmal jedoch verwundbar.

Chrono Trigger

Seit *Final Fantasy VI* scheinen die Entwickler bei **Square** vom Grafikfieber gepackt worden zu sein. Nicht nur das. Sie ließen alle Schranken fallen und haben ihren größten Konkurrenten **Enix** am Programmierspaß teilhaben lassen. So zeichnen die beiden Produzenten der erfolgreichsten Rollenspielserien Japans, H.Sakaguchi (Final Fantasy) und Y.Horii (Dragon Quest) jeweils als Advisers verantwortlich für *Chrono Trigger*, das im Dezember in Japan erscheinen soll. Für dieses Monsterprojekt reicht natürlich eine konventionelle Kulisse nicht aus. Der Held Chrono reist demnach nicht nur in unterschiedlichen geografischen Breiten herum, sondern auch in anderen Zeitepochen. Von der Steinzeit bis hin zu einer fernen Zukunftswelt reicht das Aufgebot an Stages, in denen sich der Truppe neue Kämpfer anschließen. Wie die einzelnen Charaktere heißen und welche Rolle sie in der Handlung spielen, berichten wir natürlich ausführlich in einer der nächsten Ausgaben.



Mit Bronzeschwert und Schraubenzieher zieht Ihr durch unterschiedliche Zeitepochen



Shining Force CD

In dieser vorweihnachtlichen Stimmung dürfen natürlich die Mega Drive-, bzw. Mega-CD-Besitzer nicht zu kurz kommen. Das auch in Deutschland bekannte Strategie-Rollenspiel *Shining Force* von **Sega** hat kürzlich Nachwuchs in Form einer CD bekommen. *Shining Force CD* ist eine Zusammenfassung der beiden Game-Gear-Versionen und eines zusätzlichen Extraszenarios. In dieser Trilogie gesellen sich um unseren Helden Nick mehr als zehn Kämpfer, in gewohnter *Shining Force*-Manier versteht sich. Hierbei haben die Entwickler auch an die weniger versierten Strategen unter uns gedacht, und das Spiel in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt. Bezüglich der sprachlichen Schwierigkeiten hingegen können wir nur hoffen, daß einmal eine nichtjapanische Version erscheint. *tet*



Grafisch erinnert Shining Force stark an seine Vorgänger

Stammspieler dürften im Kampfmodus keine Probleme haben



Squaresofts bislang bestes Rollenspiel kommt endlich auf Englisch und Arnie versucht sich als James-Bond-Verschnitt.

F?nal F?ntasy 3

Kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns ein kleines Paket aus den USA. Was nun in diesem Paket enthalten war, auf das wir so sehnsüchtig gewartet hatten, wird noch nicht verraten. Aber soviel sei gesagt: Es ist ein Square-Rollenspiel, das vor gut einem halben Jahr im Land der aufgehenden Sonne für grafisches Aufsehen sorgte (siehe VG 6/94). Zudem stellte das Spielsystem, das bis zu 12 verschiedene Kämpfer simultan anzusteuern vermochte, eine noch nie dagewesene Innovation dar. Und es war auch das erste 24-MBit-Rollenspielmodul überhaupt, von dem uns nun jedes einzelne Bit ins Englische übersetzt vorliegt. Im Gegensatz zu Japan, wo sich der Rollenspielwahn wie eine Seuche verbreitet und bereits sechs Folgen aus dieser Mega-Serie erschienen sind, feiert man jetzt in den USA den dritten Teil. Also, wer jetzt immer noch keinen blassen Schimmer hat, um welches Spiel es sich hierbei handelt (kann ja gar nicht sein), soll sich doch bitte die nächste VG vormerken. Da wird Ralph, unser Rollenspiel-Experte, das Spiel nämlich ausgiebig testen (hähä).



▲ *Ryos bevorzugter Tummelplatz ist nach wie vor die Abgeschiedenheit der Nationalparks*



Auch Kämpfe mit gleichen Fightern gibt's ▶





Sogar Ralph ist begeistert von FF3. Seitdem es endlich die englische Fassung gibt, stehen Video-Games- und Powerplay-Redakteure nach dem Modul Schlange.

Art of Fighting2

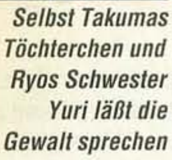
Inzwischen gibt's kaum ein Neo-Geo-Prügelspiel, das nicht für Super Nintendo umgesetzt wird. Auch *Art of Fighting 2* macht da keine Ausnahme, das 180-Megabit-Spektakel kommt ausnahmsweise mal nicht von Takara, die relative unbekannte japanische Firma Saurus hat sich die Rechte geschnappt. In "nur" 32 MBit Speicher quetschten die Entwickler alle zwölf Kämpfer des Originals, inklusive sämtlicher Special Moves. Auch der stufenlose Zooming-Effekt wurde übernommen, bei den Soundeffekten muß man natürlich Abstriche machen. Ob die





Da wurde mit dem Background knallhart umgesprungen ...





Selbst Takumas Töchterchen und Ryos Schwester Yuri läßt die Gewalt sprechen



Im Dojo von Takuma geht Jack zur Sache

SNES-Version von *Art of Fighting2* an die 90 Prozent Spielspaß (Video Games 4/94) des Neo-Geo-Vorbildes herankommt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

True Lies

Wahrscheinlich haben die meisten von Euch inzwischen *True Lies* gesehen, den besten Action-Film des Jahres, in dem Arnold Schwarzenegger zu absoluter Höchstform aufläuft. Acclaim hat sich die Rechte für sämtliche Konsolen-Umsetzungen gesichert, und schon im Januar sollen die Mega Drive-, Super NES-, Game Gear- und Game Boy-Versionen erscheinen. Die meisten Action-Sequenzen des Films wurden ins Spiel übernommen, so z.B. die Verfolgungsjagd mit Hubschrauber über die Brücken vor Florida und der Kampf gegen die Terroristen auf der Insel mit dem bombastischen Ende. Vielleicht können wir Euch im Dezember schon ein ausführliches Preview präsentieren. *rz*



Oben: Die Szene mit der Limousine auf der Brücke sieht aus wie im Film!

MAIL MANIA

Seit es VIDEO GAMES gibt, flattern uns Brieflein in die Bude, in denen sich Leser beschweren, wir würden viel zu wenig über Lynx, CD³², Engine, Neo Geo oder sonstige Exoten berichten. Zeit, deutlich Stellung zu beziehen und das Thema offen zu diskutieren.

Nicht neutral

Warum habt Ihr eigentlich eine so negative Einstellung zum Amiga CD³²? Alles fing mit Eurer Vorstellung der Hardware an (10/93), die nur so voller Gemeinheiten steckte. Zugegeben, das Design haut einen nicht gerade vom Hocker, aber es zählt doch, was in der Konsole steckt. Und das kann sich wirklich sehen lassen! Die Spiele, die Ihr testet, sind auch nicht gerade die CD³²-Knaller! Testet mal "Disposable Hero", "Der Clou", "Simon the Sorcerer", "Ultimate Bloody Blows", "Banshee", "Lotus Trilogy", "Fire & Ice", "Ryder Cup", "The Chaos Engine" und "Bubba'n Stix" (Anm. d. Red.: Fast ausschließlich Umsetzungen älterer Amiga-Spiele)! **Übrigens, ich habe für mein CD³² inkl. zwei Spielen 299 Mark bezahlt und finde, daß das für eine Konsole, die auch Audio CD, CD+G und per MPEG-Modul (449 Mark) auch Digital Video unterstützt, nicht viel verlangt ist.**

Jochen Oppermann, Sachsenhagen

Da ich mir demnächst ein CD³² kaufen will, wollte ich fragen, ob dafür "Rise of the Robots" rauskommt, oder irgend ein anderes Beat'em Up ansteht. Hat das CD³² überhaupt Zukunft?

Florian Andörfer, Oldenburg

Mir ist mit den Ausgaben 8/9 94 aufgefallen, daß Ihr die Firma Nintendo bevorzugt und das Ultra 64 mehr umschwärmt als jede andere neue Konsole. Ich zitiere: "Fazit nach diesem Nachmittag: Trotz aller Kritik hat Nintendo mit dem Ultra 64 (wieder) die Nase vorn." Weiter heißt es, daß Sega Sony etc. allergrößte Probleme haben werden, gegen Nintendo anzukommen. Wie könnt Ihr nur so etwas Voreingenommenes schreiben? Wer letztendlich siegt, hängt allein von den Verkaufszahlen ab. Also bitte, behandelt jede Konsole gleichwertig, ob 3DO oder Jaguar – jedes Gerät hat eine Chance!

Marco Lohschelder, Mülheim/Ruhr

Ich möchte mir irgendwann eine neue Konsole zulegen, aber welche? Es gibt doch jetzt soo tolle neue Konsolen, z. B. Jaguar, 3DO. Und dann Saturn, Playstation, Ultra 64, Mega 32X, Iron Man, Neo Geo usw.! Mich nervt es gewaltig, wie die Konzerne uns das Geld aus der Tasche ziehen wollen. Ich bin leidenschaftlicher Videospieler und stehe Neuerungen immer offen. Aber muß man es so übertreiben?

Ingo "Darth" Stötzer, Dortmund

VIDEO GAMES versteht sich als systemunabhängiges Magazin. Da legen wir den allergrößten Wert drauf. Unter unabhängig verstehe ich aber keineswegs, daß wir in unseren Berichten nicht deutlich unsere Meinung vertreten dürfen. Wenn Rob Zäng auf einer exklusiven CES-Präsentation den Ultra-64-Automaten probegespielt hat und mit offenem Mund und großen runden gierigen Augen zurückkommt (und der Kerl ist wirklich nicht leicht zu beeindrucken), dann wollen wir diesen persönlichen Eindruck auch an Euch weitergeben. Wenn Sega, Atari oder Panasonic eine ähnlich beeindruckende Präsentation nicht auf die Reihe kriegen, sei es, weil die Software noch nicht spektakulär genug ist, sei es, weil die Geräte einfach noch nicht fertig sind, dann ist das deren Problem. Auch wenn wir das CD³² in der Luft zerreißen, bekommen wir zu hören, daran könne man mal wieder sehen, wie Nintendo-lastig wir doch seien. Diese Logik will mir nun wirklich nicht in den Kopf! Verlaßt Euch drauf: Wenn Nintendo, Sega oder irgendwer sonst Mist baut und Euch die Kohle aus der Tasche ziehen will, dann kriegt Ihr das genauso zu lesen. Und wenn einer was Tolles auf die Beine stellt, freuen wir uns eben genauso öffentlich darüber. Wenn wir Meinung drucken, müssen wir natürlich damit rechnen, daß man uns widerspricht und daß wir uns auch mal irren. Fehleinschätzungen geben wir ja auch zu. So scheint z. B. das Rennspiel *Daytona* für Sega Saturn in der Tat realistischer und schneller zu werden als *Cruisin' USA* für Ultra 64. Die Frage ist nur, wie Sega den Saturn eigentlich vermarkten wird: Laut Sega-Deutschland-Marketing-Chef Roland M. Müller wird der Saturn nämlich ein relativ teures High-End-Gerät und ist zunächst nicht für die breite Masse geplant, sondern erstmal für Freaks, die sowieso immer die neueste Technik haben wollen und dafür auch ordentlich hinblättern. Sega will zuerst sein 32X als Add-On fürs Mega Drive verkaufen. Nintendo setzt dagegen weiter auf das SNES und versteht das Ultra 64 als offiziellen SNES-Nachfolger. Aller Voraussicht nach wird das Ultra 64 wesentlich billiger werden als der Saturn. Was bitte ist an dieser Feststellung parteiisch? Wir interpretieren lediglich das Wissen, das wir haben. Offene Worte sind mir jedenfalls allemal lieber als das branchenübliche Geseiere, das allzu oft so platt und unreflektiert klingt, als habe der verantwortliche Schreiberling treudoof die Pressemeldungen vom Hersteller abgepinselt – damit sich hinterher

Forum im November

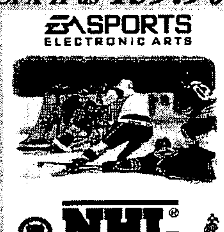
Bei Testberichten von Spielen erwartet Ihr von uns, daß wir neben der reinen Beschreibung des Titels auch deutlich werten. Die Meinung des Redakteurs bzw. die Spielspaßwertung ist sogar meist wichtiger als die Facts. Ganz anders bei neuer Hardware: Lassen wir Kritik an einem neuen Gerät einfließen, entsteht offenbar für viele der Eindruck, es handele sich nicht mehr um einen unabhängigen bzw. fairen Bericht. **Wie sollte ein Fachmagazin sich verhalten? Soll es neue Hardware bewerten und kommentieren oder sich völlig neutral verhalten, bis klar ist, welche Rolle das Gerät spielen wird? Wie wichtig sind Euch eigentlich Exotenkonsolen?**







Soulblazer II us **149.90** *Vortex SFX II us* **139.90** *Final Fantasy III us* **149.90** *inkl. Spieleberater dt* **114.90**

Earth Worm Jim dt **139.90** *Urban Strike dt* **119.90** *NHL-Hockey ´95 dt* **119.90**

GAME SAVER
your finest master



Jetzt kannst Du in Ruhe ausprobieren, welche Waffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original Game Saver ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele (auch mit 60Hz-Abfrage!).

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern ein flüssiges abbremsen auf 50%

Der original Game Saver mit deutscher Anleitung

DM **99.–**

GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original Game Saver kannst Du bei jedem Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "abspeichern", und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht beim ersten Mal schaffst.

SUPER NES

Blackthorne us	139.90
Brain Lord us	139.90
Breath of Fire us	139.90
Clayfighter II C2 us	139.90
Earthworm Jim dt	139.90
Lord of the Rings us	139.90
Pitfall – the Mayan Adv. us	129.90
Samurai Shodown us	139.90
Saturday Slammasters dt	139.90
Sparkster dt	129.90
Spike McFang us	129.90
Stunt Race FX dt	119.90
Super Punch Out us	119.90
Super Street Fighter II us	149.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter für US/JP-Spiele	39.90

MEGA DRIVE

Battlecorps CD dt	119.90
Battletech us	119.90
Dschungelbuch dt	109.90
Dynamite Headdy dt	119.90
Ecco II dt	119.90
Heart of the Alien CD us	109.90
Mega Bomberman dt	119.90
Probotector (ab Nov.) dt	119.90
Rebel Assault CD dt	119.90
Shining Force II dt	134.90
Sonic & Knuckles dt	119.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Starblade CD us	119.90
Zero Tolerance dt	99.90
Streetwinner II Joyboard	99.90

0221 – 12 10 67 /68 /69



aRJay

JAGUAR

Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele schon ab	49.90

NEO GEO CD

Grundgerät RGB jp	990.00
Joyboard	119.90
NEO GEO CD´s ab	89.90

PHANTASYSPIELE z.B.

Shadowrun dt	65.00
AD&D 2nd. Edition dt	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

ZEITUNGEN

EGM2	17.50
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan Magazine	15.00

Abo-Service für alle drei Magazine.

SATURN – PSX – 32X

Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.

aRJay-Games

Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221 – 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,– Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

keiner auf den Schlips gelatscht fühlt und alle schön weiter Anzeigen buchen. Und warum machen wir es uns extra schwer und leisten uns eine eigene Meinung? Tatsache ist, daß jede Menge Kids bereits Schwierigkeiten haben, z. B. den technischen Unterschied zwischen einem 32-MBit-Modul und einer 32-Bit-Konsole korrekt zu beschreiben. Wie um Himmels willen sollen sie dann nackte technische Daten realistisch beurteilen können? Noch schwieriger wird es, wenn es darum geht, das reine Technikpotential eines neuen Geräts in den Kontext des gesamten Markts zu stellen und seine Chancen auf Spitzenspiele richtig einzuschätzen. Ich stelle mir grade vor, was wäre, wenn wir tatsächlich streng nach Verkaufszahlen berichten würden: Die ganzen Exoten dürften sich glücklich preisen, wenn wir ihnen mal alle drei Monate ein mickriges Seitchen reservieren würden. Unser Konzept besteht darin, neue Geräte nicht einfach nur vorzustellen, sondern die Technik auch zu interpretieren und die Chancen aus unserer Sicht zu beurteilen. Beim CD^{32} lagen wir jedenfalls gar nicht so verkehrt: Es dürfte sich mittlerweile rumgesprochen haben, daß Commodore endgültig den Bach runter ist. Commodore Deutschland hat dichtgemacht. Zwar wird das Geschäft wahrscheinlich noch eine Weile aufrecht erhalten (über die in England von Ex-Commodore-Leuten gegründete Rettungs-Holding "Amiga International"), doch kaum ein Hersteller wird in Zukunft noch Spiele für CD^{32} umsetzen oder gar neue entwickeln. Das Risiko ist einfach zu groß. Das zeigte die vergangene Londoner ECTS in aller Deutlichkeit. Bei so vielen neuen Konsolen wie für '95 geplant sind, ist völlig klar, daß das eine oder andere System auf der Strecke bleiben wird oder trotz guter Technik zum Exotendasein verurteilt ist. Ich halte es für absolut richtig und notwendig, wenn wir schon früh Zweifel anmelden bzw. Kaufempfehlungen aussprechen. Keinem Leser ist gedient, wenn wir ein Gerät bejubeln, von dem wir annehmen, daß es sich nicht lange wird halten können und bei dem die Versorgung mit Spielen absolut fraglich ist. Es sind einfach viel zu viele neue Geräte angekündigt, als daß es sich irgendein Entwickler leisten könnte, auf ein riskantes System zu setzen. Das merkt auch Atari beim Jaguar und die anfangs hochgejubelte 3DO-Company. Auch wenn das dem harten Kern aus der Südkurve nicht schmeckt: Das CD^{32} war eigentlich von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Wir haben uns diese Meinung ziemlich früh geleistet und auch genügend Dresche dafür bezogen. Trotzdem haben wir recht behalten. Wer jetzt behaupen will, das CD^{32} sei nur wegen VIDEO GAMES gefloppt, der überschätzt unsere Macht maßlos, auch wenn wir unseren Einfluß auf den deutschen Markt ja gar nicht wegdiskutieren wollen. Wer sich heute ein CD^{32} kauft, hat im Vergleich zum aktuellen Konkurrenzangebot zwar momentan noch durchaus Freude damit, doch er wird sich in ein paar Monaten eingestehen müssen, daß er wohl aufs falsche Pferd gesetzt hat. Dann gibt's auf den neuen Systemen nämlich Spiele, bei denen keine Amiga-Umsetzung mehr mithalten kann. Außerdem wird er feststellen, daß der Händler um die Ecke leider keine CD^{32}-Spiele und kein Zubehör mehr führt. Weiterhin leisten wir uns die Meinung, daß es auch Atari trotz der tollen Jaguar-Hardware und des sensationellen Preises wieder einmal nicht gebacken kriegt. Atari wird den Jaguar sehr wahrscheinlich genauso in den Sand setzen wird wie seinerzeit den Atari TT, den Atari Book, den Stacy, den Portfolio, den Falcon oder den Lynx. Daß der Jaguar seine Fangemeinde finden wird, steht außer Frage, nur den großen Durchbruch wird er nicht packen. Weiterhin glauben wir, daß sogar das vielumjubelte 3DO gewaltig auf der Kippe steht, weil's immer noch zu teuer ist und die Software bisher keine echten Sensationen und überzeugenden Kaufargumente bot. Es hat überhaupt keinen Sinn, sich da was in die Tasche zu lügen, so mutig, in-

novativ und bewundernswert das 3DO-Engagement auch sein mag. Was Nintendo treibt, finden wir dagegen ziemlich gerissen: Die puschen ihr Super NES mit einem einzigen extrem aufwendigen Spiel bis auf den letzten Drücker – obwohl die Kiste eigentlich ausgereizt ist und sie kein Geld mit Donkey Kong Country verdienen werden, weil der Aufwand dafür bei weitem zu groß ist. So halten sie aber die Fans bei der Stange, lernen derweil aus den Fehlern der Konkurrenz und optimieren die ersten Ultra-64-Spiele. Wenn die anderen ihr Pulver verschossen haben, kommen sie mit dem Ultra 64. So gewinnen sie Zeit und können dadurch einen Kampfpreis fürs Ultra 64 bieten. Durch das Modulkonzept des Ultra 64 kann Nintendo sein Cartridge-Monopol aufrechterhalten und kräftig weiter abkassieren, ein CD-ROM können sie in Ruhe nachschieben. Echte Chancen haben unserer Meinung nach ab Mitte 1995 tatsächlich nur Sega, Sony und Nintendo. Alle anderen Systeme werden aussterben oder ein Nischendasein fristen. Neben den genannten Geräten gehören zu den Wackelkandidaten auch der Philips CDi und das Neo Geo (mit oder ohne CD-ROM), das ja ohnehin nie offiziell angeboten wurde. Es kann ganz nebenbei in niemandes Interesse liegen, wenn ein Dutzend verschiedene gleichstarke Systeme den Markt unter sich aufteilen müssen. Das würde sich definitiv negativ auf die durchschnittliche Qualität der Spiele auswirken. Noch ein Wort zu den Preisen: Wenn wir ein Gerät beurteilen, gehen wir zwangsläufig immer vom Listenpreis **zum Testzeitpunkt** aus. Seinerzeit war z. B. das CD³² deutlich teurer als heute und lag mit 699 Mark für unseren Geschmack jenseits von Gut und Böse. In der Zwischenzeit hatte Commodore den Listenpreis natürlich mehrfach gesenkt, da das CD³² wie Blei in den Regalen der Kaufhäuser lag. Wenn ein Versandhaus oder ein Händler dann noch mal selber dramatisch mit seinen Preisen runtergeht, dann liegt das eventuell ganz einfach daran, weil er die Ware sonst überhaupt nicht mehr losbekommt und sein Lager eventuell für neue Geräte räumen will.

September-Forum

Wir wollten wissen, ob es lohnt, Importe zu kaufen oder ob es besser ist, auf die offiziellen Titel zu warten. Da Eure Resonanz hier bei weitem nicht so rege war, wie bei den vorangegangenen Foren, habe ich das Thema erstmal auf Eis gelegt. Wenn sich's lohnt, gehe ich im nächsten Heft drauf ein.

Top und Flop

Hallo VIDEO GAMES! Welches Videospiel hat je die höchste, welches die niedrigste Wertung bekommen?

Dr. Metin Pichert, Hamburg

(Zu Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage oder erschlagen Ihren Arzt oder Apotheker!)

Die niedrigste Spielspaß-Wertung aller Zeiten erhielt *Pitfall* für Master System: Satte 9%, auf SNES waren es immerhin noch 11%. Mit 95% sahnte vor gut zwei Jahren *Super Mario Bros. 3* auf NES die höchste je vergebene Wertung ab, danach folgen mit je 94% *Super Mario World* (SNES), *Super Mario Allstars* (SNES) und *Aladdin* (Mega Drive).

Comic

Wer macht eigentlich den Comic? Gibt es den auch als Buch?

Jörg Hager, Winterbach

Den Comic gibt's bisher (noch) nicht als Buch. Und wer Karl Bihlmeier ist, zeichnet er Euch am besten irgendwann selber mal...

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

RAT & TAT

Wenn nicht dauernd neues Zubehör auftauchen würde und die Hersteller nicht immer wieder Kompatibilitätslücken übersehen würden – ich glaub', ich wäre bald arbeitslos. Viele von Euch machen sich nämlich inzwischen schon eine Menge (teils seltsame) Gedanken, um selber auf die Lösung von Hardwareproblemen zu kommen.

Streifenhörnchen

Ich habe mir das Spiel *Impossible Mission* für mein NES gekauft. Ist es normal, daß links und rechts am Bildrand weiße Streifen erscheinen? Bei meinen anderen Modulen zeigen sich keine Streifen. Liegt das nun am Modul oder an der Konsole?

Marcus Arenz, Mendig

Also, woran's nun genau liegt, ist so auf die Entfernung etwas schwierig auszumachen. Am wahrscheinlichsten: Es liegt am Modul. Da das NES ja doch eine recht begrenzte Farbpalette hat, ist es vorstellbar, daß die Entwickler den Bildschirmhintergrund nicht – wie üblich – schwarz gemacht haben. Theoretisch läßt sich nämlich eine Farbe sparen, wenn die Farbe des Bildrandes auch im Spielfeld vorkommen soll. Ich fürchte also, damit wirst Du leben müssen – es sei denn, Du besorgst Dir ein schwarzes Klebeband und überdeckst die Streifen einfach (Wow, Rat & Tat, wie wir es lieben – hochtechnisch, professionell und immer eine maßgeschneiderte Lösung parat!)

Unfreundliche Module

Ich besitze seit längerem ein amerikanisches Super NES. Bis vor kurzem sind keine Probleme mit europäischen Modulen aufgetreten, da ich einen von Nintendo offiziell zugelassenen Adapter (Anm. der Red.: Hä?) besitze. Als ich mir das Spiel *Striker* kaufte, verließ mich dann mein Glück (Anm.der Red.: Ach nee, wieso?). Beim Starten erschien "This Gamepack is not available for your Super-NES Gamestation". Dabei hatte ich zehn bis 15 Minuten vorher europäische Games problemlos spielen können. Dazu meine Fragen: Ist *Striker* ein Einzelfall – hat also Elite eine Sperre eingebaut, oder was? Wenn ja, was kann ein US-Konsolen-Besitzer dagegen unternehmen? Kommen in Zukunft noch mehr so "User-unfreundliche" Module auf den Markt?

Daniel Tobia, Lustdorf

Jaja, das hab' ich in meiner Lehrzeit auch oft gehört: "Gestern ging er noch". Aber bleiben wir bei Deinem Problem. *Striker* ist beileibe kein Einzelfall. Die Programmiertechnik schreitet voran und so erkennen inzwischen viele Module automatisch, ob sie mit Adapter betrieben werden, oder ob sie ohne Zusatztricks auf der richtigen Konsole sitzen. Die drei Möglichkeiten der Abhilfe: Entweder schafft man sich die passende Konsole an (der teuerste aber sicherste Weg), man läßt sein Super Nintendo für ein paar Mark nachträglich mit einer 50/60-Hz-Umschaltung ausrüsten (Verlust der Herstellergarantie) oder kauft sich gleich "offizielle" Module (manche Spiele nicht erhältlich). Dasselbe gilt übrigens auch fürs Mega Drive.

Action Replay und Super Game Boy

Ich möchte wissen, ob man das Super-Nintendo-Action-Replay auch für den Super Game Boy benutzen kann. Oder ist vielleicht das Game-Boy-Action-Replay zu verwenden?

Daniel Krämer, Marl-Hamm

Mit dem Super-Nintendo-Action-Replay wird's sicher Probleme geben, da das Teil ganz gezielt auf spezielle (16-Bit-)Adresssen auf dem Modul anspricht. Diese Adressen stehen natürlich auf einem 8-Bit-Game-Boy-Modul schlicht und einfach nicht zur Verfügung. Mehr Chancen hat man eventuell mit einem Game-Boy-Schummelmodul. Das Problem hierbei: Das Modul muß von unten auf das Action Replay aufgesteckt werden – aber dort thront ja schon die Konsole. Laut Oberschummler Dirk funktioniert's (stark wackelige Konstruktion, aber es geht). Beim Zocken solltest Du dann tunlichst nicht an die Konsole kommen, sonst droht der unweigerliche Absturz des Spiels.

Und Bumm!

Als ich neulich eine deutsche Spielecassette (aus Versehen) verkehrt herum auf mein amerikanisches Super NES aufsteckte ("Och nöö, schon wieder einer!" Anm.der Red.) und einschaltete, tat sich überhaupt nichts mehr. Ich wollte mein Super Nintendo zu Nintendo Deutschland zur Reparatur schicken, aber die lehnten ab. Also versuchte ich, den Händler zu erreichen, bei dem ich die Konsole gekauft hatte, aber der hat anscheinend eine neue Nummer. Was soll ich jetzt machen?

Kai Jakob, Reichenbach

Weder Nintendo noch Sega reparieren importierte Konsolen. Die Kids sollen ja offizielle Produkte benutzen. Also telefonierst Du Dich entweder bei diversen Service-Anbietern durch (siehe Anzeigen im Heft) oder Du schleifst Deine Kiste in eine Fernsehwerkstatt. Dabei nicht vergessen: Kostenvoranschlag machen lassen! Vermutlich hat Deine Konsole den Standard-Fehler "Sicherung abgekokelt und Spannungsstabilisator abgeritten". Die Teile selbst kosten kaum Geld, aber auf die Arbeitszeit kommt's an!

RAM statt CD

Ich habe im Videotext gelesen, daß Samsung an einem 256-MegaByte-Speicherbaustein werkelt. Jetzt frage ich Euch, ob es nicht möglich wäre, daß Sega kein CD-ROM in den Saturn einbaut, sondern weiter auf Module setzt. Somit wären Probleme wie lange Zugriffszeiten, teure Double-Speed-Laufwerke und verkratzte CDs endgültig beseitigt. Durch die

RAT & TAT

Kosteneinsparung könnten statt 2 x 32-Bit-RISC 2 x 64-Bit-RISC oder gleich 128-Bit-RISC verwendet werden. Damit wäre Sega der Konkourrenz um Jahre voraus.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

256-MByte-ROMs, also feste Modul-Speicherbausteine mit 256 MByte hätten irre 2048 MBit. Die Kosten für einen einzigen Chip dieser Größenordnung wären derzeit so hoch, daß kein Hersteller sich das leisten könnte und ein Modul ca. 800 Mark kosten würde. Trotzdem faßt eine schlappe CD für 1,50 DM (reine Herstellungskosten ohne Spielentwicklung) immer noch mehr als doppelt soviel Daten wie ein solcher Baustein – auch wenn sie wesentlich langsamer im Zugriff ist. Mit Sicherheit gäbe es anfangs enorme Lieferschwierigkeiten. Außerdem fangen die Ingenieure bis zu drei Jahre vor Erscheinen eines Geräts mit der Entwicklung an – unmöglich, stets den letzten Schrei einzubauen.

Virtua-Racing-Bremse

Als Besitzer des Action-Replay-Pro-Moduls (Version 1) und des Spiels *Virtua Racing* haben mich Eure Artikel im Sega-Sonderheft ganz besonders interessiert. Ich habe nämlich ein Problem mit der gleichzeitigen Anwendung des Action Replays und des Moduls. Unzählige Male habe ich versucht, die mir bekannten Codes mit dem Action Replay anzuwenden, aber leider ohne den geringsten Erfolg. Folgendes geschieht: Konsole aus, Schalter in Mittelstellung, Konsole an, Sega-Logo erscheint, Action-Replay-Screen erscheint, Parametereingabe und "Start" drücken – der Bildschirm wird schwarz und es geht nichts mehr, nicht mal mehr ein Reset. **Heinrich Schmitz, Wiesbaden**

Tja, das kann mehrere Ursachen haben. Zum einen kann es sein, daß das Modul mit dem Zusatz-Prozessor nicht richtig mit Strom versorgt wird. Eine andere Möglichkeit könnte sein, daß im Action-Replay-Pro (V 1) nicht alle nötigen Datenleitungen durchgeschleift werden. Defekte an Konsole, Action Replay oder Modul würde ich ausschließen. Die uns bekannten *Virtua Racing*-Codes sind alle auf der neuen Version (2) des Schummelmoduls herausgefunden worden. Wenn Du Dir das Action Replay Pro 2 zulegst, dürften Deine *Virtua Racing*-Probleme der Vergangenheit angehören.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion



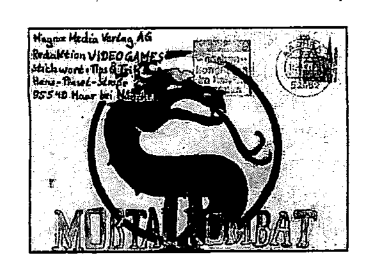
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München

TIPS & TRICKS

Acclaim über alles! Die Tips zu MK 2 kamen diesmal aus einem Internat in England, aus Holland, Luxemburg, der Schweiz und Österreich und natürlich aus so ziemlich jedem deutschen Städtelein. Dramatische Szenen spielten sich ab, ganze Schleimsalven, wie geil die VG doch sei, gingen hernieder und "gewonnen" haben letztendlich nur Stefan, Lutz und Jens.

Mehr ab Seite 63.

Bis zur Zwölf Euer



Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer ...

Breath of Fire
Super Nintendo

Florian Tewes aus Oelde hat wieder zugeschlagen und die Geheimnisse von Capcoms Sommerhit (Test siehe letzte Ausgabe) nach allen Regeln der Rollenspielmagie gelüftet:

Da Ihr sicher nicht wie die kleinen Kinder überall an der Hand hingeführt werden wollt, gehe ich davon aus, daß Ihr *Drogen* noch ohne fremde Hilfe verlassen könnt. Auch das Erdbeben und der erste Knight dürften Euch nicht zu sehr erschrecken. Auf der nun folgenden Odyssee plündert Ihr die Truhen im Schloß von Winlan, besorgt *Remedy* für ein krankes Väterchen und zwingt einen Wizard in die Knie, der Eure Freundin Nina zwischenzeitlich gefangengenommen hat. Diese tritt ab sofort Eurem "Verein zur Verhinderung des Machtmißbrauchs durch die Dark Dragons" bei. Gemeinsam geht es weiter nach Tantar und Tuntar. Dort angekommen seid Ihr bereits zu dritt. Ihr besorgt Euch nun nachts von einer alten Frau, die vor dem linken Grabstein in Romero wartet, den merkwürdigen Gegenstand *Wtr. Jr.*, um letztendlich das *Cleansing Water* zu holen. Mit dem Stone Robot stellt Ihr die Wasserzufuhr für Tuntar und Tantar wieder her, und überquert den Fluß (nachdem sich der Robot im Vulkan versenkt hat). Im Dragon Palace steht nun ein schwieriger Test bevor:

Der Held muß alleine gegen Talon (700 HP) kämpfen (*Cure*) und erhält, wenn er siegreich aus dem Gefecht hervorgeht, die ersten drei Dragon Powers. Habt Ihr die Höhle im Süden durchquert, betretet Ihr Auria. Ihr werdet sofort unter Arrest gestellt und kommt in eine Zelle. Euer Zellgenosse öffnet die Tür (vorher *Prisn CL* bei der Wasserstelle nehmen). Auria eignet sich gut, um nach Eurer Freilassung neue Waffen/Rüstungen anzuschaffen. Dem Mann oberhalb des Waffen/Item- Shops kauft Ihr *Vitamns*. Er gibt Euch dafür 5000 GP. Im selben Raum schiebt Ihr dann die Kommode zur Seite. So kann mit einem Mann gesprochen werden, der vom vergangenen Königreich der Diebe erzählt. In dem Topf findet Ihr *Life 2*. In den Häusern in Auria gibt es noch mehr zu holen: Überall stehen Truhen herum, und die Bevölkerung, der Ihr kleine Gefälligkeiten erweisen müßt, belohnt die Gang mit Goldstücken dafür. Heilt zum Beispiel den alten Mann in einem der Häuser und Euch werden 20.000 GP gut geschrieben. Die Frau im linken Haus vor dem Königspalast erzählt Euch von ihrem Sohn. Dieser sei vom Holzhacken nicht wieder heimgekehrt. Wir erklären uns natürlich bereit, nach dem verlorenen Sohn zu fahnden. Wir finden ihn schließlich auf einer Lichtung beim Dragon Palace. Geht Ihr zu den Elfen auf der nahegelegenen Lichtung (es gibt zwei Lichtungen), lassen diese sich davon überzeugen, daß der Junge nicht wieder zum Holzhacken kommen muß. Auf der anderen Lichtung verfolgen wir, wie die Elfen den Bann von dem Jungen nehmen. Zurück

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben, und die Tips und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word- oder ASCII-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen (Megaman X eingeschlossen) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic 1 und 2*, *Mickey Mouse*, *Zelda (GB)* und *JP* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse :

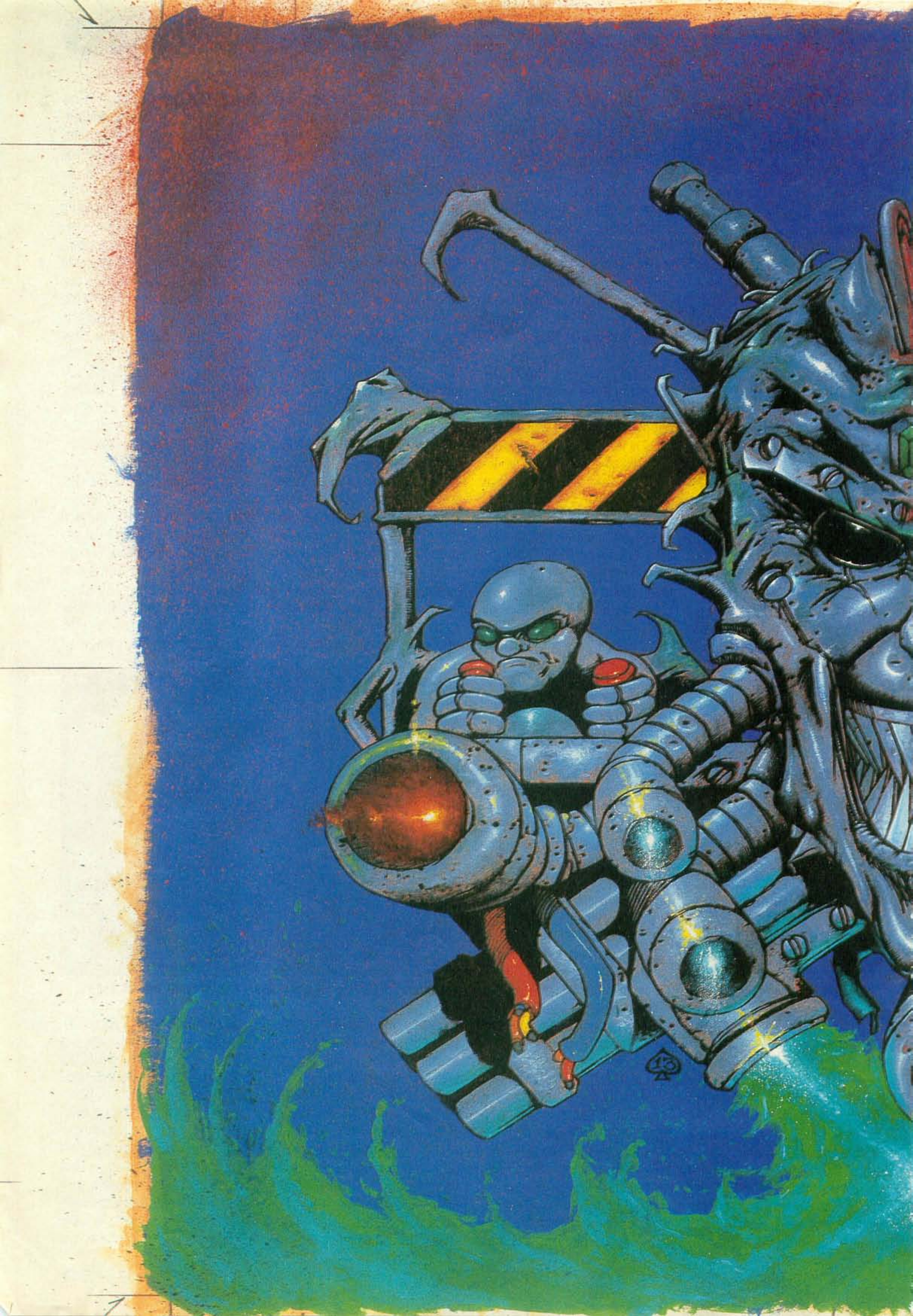
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



in Auria übergibt uns die überglückliche Mutter ihre gesamten Ersparnisse, 20.000 GP. Vom König erhalten wir ein attraktives Angebot. Wir dürfen das Schiff des Königs benutzen, wenn wir seine Tochter aus dem Safe befreien. Kauft jetzt eine *G.Bar* und geht durch die Höhle nach Bleak, die Stadt der Diebe. Dort erzählt ein alter Mann von Karn, für den es ein leichtes wäre, uns in dieser Situation zu helfen. Karn befindet sich allerdings auf der Suche nach dem Book und ist in der Krypt nahe Arad unterwegs. Tauscht die *Icicle* ein, indem Ihr Eure *G.Bar* dafür hergebt. Durchquert die Höhle westlich von Bleak, und Ihr erreicht bald Arad. Der Anführer im roten Zelt bietet Euch die *Fife* an, falls Ihr für ihn den Sandworm (1600 HP) ausschaltet. Dieser Wurm ist gegen die *Thr Dr.-Magie* ohne Chancen. Habt Ihr die Fife bekommen, könnt Ihr diese auf der Plattform vor der Krypt benutzen (A-Button drücken). Den Truhen müßt Ihr vorerst keine Beachtung schenken. Bald kommt Ihr zu Eyespy (1200 HP), der schnell Legende sein wird. Im nächsten Raum öffnen wir die blaue Truhe, um nach einiger Zeit Karn anzulocken. Mit ihm könnt Ihr alle Truhen öffnen, wenn er die Party anführt. Er sucht das Book und begleitet uns ab jetzt. Ihr findet das Buch in einem Raum mit vielen Särgen. Untersucht sie alle. Der letzte Sarg enthält eine Inschrift, die das gesuchte Buch bezeichnet. Karn ist überglücklich und wird uns mit zum Tower of Light and Dark begleiten (in der Nähe von Bleak). Dort öffnet Karn das verschlossene Tor. Redet mit dem alten Mann und kämpft oberhalb gegen Cloud (1400 HP). Den *DK Key* könnt Ihr ab jetzt Euer eigen nennen. Außerdem gibt Euch der alte Mann noch einen Spiegel (Mirror) mit auf die Reise. Der Safe in Auria kann jetzt durch Karns Fähigkeiten als Dieb geöffnet werden. Folgt dem Geschehen und endlich wird die Erlaubnis erteilt, den *LK Key* im Turm mitzunehmen. Wollt Ihr jetzt das Schiff benutzen, wartet vorher noch die Auseinandersetzung mit einem Knight und Archer auf eine Entscheidung. Tauscht mit Gobi eine *G.Bar* gegen das *Gn Pwdr.* ein. In der North Cave nehmt Ihr die Abzweigung nach links und sprengt den Felsen. Vor dem Schiff warten zwei Spearmen. Squid (1000 HP) erwartet Euch auf dem Schiff und wird von uns bekommen, was er verdient. Nun ist der Kapitän in Auria bereit, die Party auf seinem Schiff mitzunehmen. Dieses Angebot sollte genutzt werden. Da Gobi von Natur aus neugierig ist, begleitet er uns auf der Fahrt. Die Fahrt verläuft allerdings anders als geplant: Mitten auf hoher See wird das Schiff von feindlichen Booten der Dark Dragons gestoppt (Kampf mit einem Spearman und zwei Archer, drei Archer). Octo (1800 HP) testet noch seine Kräfte im Raum mit dem vielen *Gn Pwdr.* Durch die folgende gewaltige Explosion werden alle Schiffe zerstört. Gut, daß Gobi an Bord war. Er rettet nämlich alle auf eine Insel. Damit aber Partymitglieder unter Wasser atmen können, werden die *Gills* benötigt. Dazu übernehmt Ihr die Kontrolle über Gobi, der sich nach Prima begibt, um dort die Mission zu saven und die Vorräte aufzufrischen. In Prima haben sich alle Händler versammelt. Mit genügend GP könnt Ihr neue Waffen oder Rüstungen kaufen. Betretet nun wieder das Festland, wo nach einigem Suchen Gant erreicht wird. Ihr findet dort einige interessante Dinge, wie z.B. das *HR Glas.* Im Haus des Anführers erhalten wir die Goods, welche in Prima beim Stadthalter gegen die Gills eingetauscht werden können. Wir erhalten außerdem noch den Auftrag einen Geist zu vertreiben. Um die Party wieder zu komplettieren, geht es zurück zur Insel. Der Geist dürfte schnell überwunden sein. Ox aus Gant folgt Euch von nun an im Kampf gegen das Böse. Mit ihm könnt Ihr störende Felswände und -brocken aus dem Weg räumen, um beispielsweise an den *B.Rang* zu gelangen, der in der Krypt von einem Felsbrocken eingeschlossen ist. Des weiteren empfiehlt es sich, alle Schlösser noch einmal auf brüchige Felswände hin zu durchsuchen. Macht Euch auf den Weg zu der Festung westlich von Gant. Dort werden Freunde von Ox gefangengehalten. Sammelt auf dem Weg zu Toad (2300 HP) einiges an Waffen/Shields ein. Befreit jetzt Oxs Freunde. Von ihnen erfahrt Ihr, daß Oxs Frau mit einigen anderen Gefangenen nach Nabal gebracht wurde. Wieder in Gant, wird der zerbrochene B.Rang geschmiedet. Der alte Mann in der Oase südöstlich von Prima wird sich sehr dafür interessieren. Er gibt Euch den Ratschlag, das Ei eines Vogels geschickt als Waffe einzusetzen. Also nichts wie hin zur kleinen Lichtung südlich von Nabal. Dort versuchen wir dem Grimfowl ein Ei zu klauen und müssen dafür im folgenden Kampf bezahlen. Da der erste Versuch, ein Ei zu stehlen, mißlingt, versuchen wir es ein zweites Mal. Lockt jetzt die anderen Grimfowls hinter Euch her, so daß sie Euch in Richtung Nabal folgen. Dabei müßt Ihr darauf achten, nicht zu schnell zu sein. Werft das Ei zu den Soldaten, wenn Ihr vor der Festung steht. Die Vögel lenken dann die Soldaten ab, damit Ihr ungehindert passieren könnt. Im Keller dürft Ihr Euch dann gegen drei Slime X's durchsetzen, die sich anschließend in ein großes Slime X verwandeln (2000 HP). Ist dieser geschafft, seht Ihr gerade noch, wie sich der General mit einer Geheimwaffe (Torpedo) auf den Weg macht, Prima dem Erdboden gleich zu machen. Dies darf natürlich nicht geschehen. Redet deshalb in Prima mit dem alten *bettlägerigen Mann.* Folgt der automatischen Sequenz, in der von der Sorceress die Rede ist. Sie muß von Euch um Hilfe gebeten werden. Also nehmen wir die Statue unter dem Kopfkisssen im rechten Bett und machen uns damit nach Wisdon auf. Diese eigenartige Stadt liegt in der Wüste in der Nähe von Arad. Dort werden unsere Helden dreimal geprüft, ob sie es wert sind, mit der Sorceress zu sprechen. Zuerst wartet Wisp (739 HP). Darauf folgt Cloud (1400 HP) und zu guter Letzt Myst (1100 HP). Wir haben jetzt die Erlaubnis, die Sorceress Bleu zu sprechen. Sie erfährt von dem Plan, die Flotte der Dark Dragons zu zerstören, damit Prima nicht zerstört werden kann. Bleu gibt uns das *Old Egg,* das wir im Ocean Volcano versenken sollen. Dieser befindet sich nördlich von Prima. Betretet den kleinen Steg und werft das Ei in die Lava. Bleu teleportiert Euch zu sich und tritt der Party bei. Sie überzeugt Euch von ihrer starken Magie, indem sie die halbe Flotte der Feinde zerstört. Dann folgt der Kampf mit Pincher (1000 HP). Vom Chief in Prima bekommen wir zum Dank für die Rettung der Stadt die *Sphere* und die *Myst SF.* Verlaßt Prima und laßt Gobi die *Sphere* benutzen, damit er sich in einen Fisch verwandelt und uns wohlbehalten durch den Ozean nach Gust (am anderen Ufer) bringt. In Gust haben die Leute besonders stark unter den Dark Dragons zu leiden. Stattet dem Flötenhersteller einen Besuch ab, bevor Ihr mit Karn das



Ein kleines Schwätzchen bringt öfters interessante Infos zu Tage




VIDEO
GAMES
MINIPOSTER
© Domark 1994

Tor im Berg öffnet. Verschiebt dort eine Kiste und Ihr kommt zu einem Mann, der Karn die erste Stufe der Transformation lehrt. Im Berg erledigt Ihr Jades Diener (Rogue 2000 HP), um an den Inhalt der Truhen zu kommen. Im zweiten Stock verkleinert Euch Cort auf Mini-Menschengröße. Geht so durch das Mauseloch in der Nordwand. Ihr gelangt zu den Mäusen, die Euch bitten, ihren Käsevorrat von den drei K.Roach (je 2800 HP) zu befreien. Als Belohnung dafür bieten Euch die Mäuse *M.Cura* an, daß sie Euch auf Normalgröße zurückverwandeln. Habt Ihr alles erledigt, könnt Ihr die fahrenden Plattformen benutzen, um bis zu Cort und seinen Verbündeten vorzustoßen. Nicholies Zimmer dürfen wir dann noch einmal gegen Ruga X antreten. Jetzt ist der Geist, der von Nicholies Körper Besitz ergriffen hatte, besiegt. Er wird zum Dank die Brücke für Euch reparieren. Bevor Ihr Euch wieder auf den Weg macht, steckt Ihr noch die Maestro Flöte unter dem Bett des Flötenherstellers ein. Vor der Brücke wartet ein Horn Toad (4000 HP). Weit im Westen lassen wir uns in das Loch im Boden fallen, um nach Gramor zu kommen. Dieser unterirdisch gelegene Ort wird von Maulwürfen bewohnt. Die Mole People benötigen dringend Eure Hilfe: Ein Item aus Tunlan soll mit Eurer Hilfe für sie besorgt werden. Führt Ihr diesen Auftrag aus, könnt Ihr dafür die

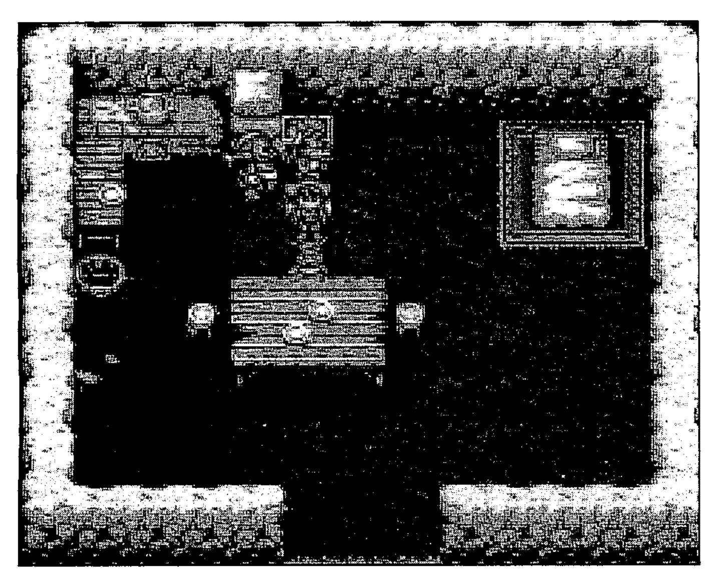


Bobb landet einen Volltreffer beim mächtigen Warlock

Jetzt gilt, es gegen Ruga X (1400 HP) die Zähne zu zeigen und die Vorzüge von Kampfzaubern auszuspielen. Ist Letzterer besiegt, zeigt sich, daß Nicholie aus Gust dahinter steckte. Sie wurde von den Dark Dragons unfreiwillig zu Ruga X gemacht. Da sie nach ihrer Niederlage stark geschwächt ist, benötigt sie das *Oil*. Erledigt am besten zuerst die G. Fly in der Höhle in Gust. Damit füttert Ihr einen der Frösche in der Frog Cave (westlich von Nabal angesiedelt) und bekommt dafür das *Oil*. Zurück in Gust wird es Nicholie nach der Einnahme des Oils besser gehen. Bleu bittet Euch nun, die Pflanze außerhalb der Stadt zu überwachen, da durch sie die Leute unter die Kontrolle der Dark Dragons gerieten. Also zücken wir das Schwert und machen Kleinholz aus der Flower X (2900 HP). In *Cowl* entgegennehmen. Damit wird es uns möglich, die Leute in Tunlan zu verstehen. Dort angekommen, erfahren wir von der *Bolster*. Sprecht nun die alte Frau im Schloß an. Sie rät uns, den *Tm Key* von der Prinzesssin zu holen. Da erfahrt Ihr, daß die Prinzessin gewohnt ist, immer um Mitternacht ein Bad zu nehmen. Auf ihrem Rücken soll dann zu erkennen sein, wie man den Safe mit dem *Tm Key* öffnen kann. Ist es schließlich Nacht geworden, nehmt Ihr die rechte Treppe und schlüpft durch den kleinen Zwischenraum links in der Mauer.

So könnt Ihr die Farbkombination für den Safe auf ihrem Rücken erkennen (blau, rot, weiß -von links nach rechts). Besucht die alte Frau vor dem Safe, und gleich wird der Code ausprobiert. Verfolgt jetzt das Geschehen, bis Ihr wieder die Kontrolle über die Party erlangt habt. Von der alten Frau bekommt Ihr die Erlaubnis, die *Bolster* benutzen zu dürfen. Bevor wir wieder nach Gramor zurückkehren, nehmen wir noch den Inhalt aller Truhen mit und lassen uns in die beiden Falltüren fallen, die links und rechts vom Safe installiert sind. Ihr findet jeweils einige Sachen, u.a. *Rod 5* (wichtig!), indem die Kisten verschoben werden. Die Mole People in Gramor werden Euch jetzt mit Hilfe der Bolster in Mogus Traum senden, um ihn dort zu befreien. In der Traumwelt angekommmen, wird zuerst der North Tower betreten. Dort benutzen wir die roten und blauen Schalter, um letztendlich bei Mothro zu landen. Da er von uns jedoch noch nicht angegriffen werden kann, sollten wir wieder in die Stadt zurückkehren, wo unsere Party schon erwartet wird. Es wird ihr mitgeteilt, daß die Brücke im Süden repariert wurde. Südlich liegt auch die South Cave, in der sich Mogus Courage befindet. Also nichts wie hin. Bevor Ihr zu ihm kommt, müßt Ihr ein endlos langes Feld mit heißen Fontänen durchqueren, das allerdings mit einige Truhen aufwarten kann. Erreicht Ihr ihn, werden sich alle Eigenschaften des Maulwurfs mit Courage zu Mogu vereinigen. Dieser tritt der Party bei, die sich sogleich auf den Weg zu Mothro macht. Bleu benutzt hier Bolt X, und der Bösewicht hat seine 3500 HP schnell verloren.

Die reale Welt hat uns wieder. Mogu erwacht, und schließt sich uns zum Dank an. Durchquert die Höhle und Ihr gelangt nach Spring, wo der Winter Einzug gehalten hat. Wir gehen zum Tower of Sky (Spyre) und lassen Mogu dort graben. In der Sternenwelt wird Euch Mote erneut in die Welt der Träume schicken. Diesmal werden alle Personen nach Informationen ausgefragt. Nun gehen wir zur Höhle, wo Motes Conscience uns den Durchgang öffnet. Kurze Zeit später dürft Ihr Euch von den Drehachsen nicht verwirren lassen. Erklimmt die Treppe nach Verlassen des Labyrinths und benutzt die Bodenlöcher so, daß Ihr nach einigem Probieren bei Mote (3500 HP) landet. Bei ihm darf keine Magie angewandt werden. Nach kurzem Kampf kommt Motes Conscience und hilft Euch, Mote zu treffen (war vorher nur in geringem Maße möglich). Wendet die Magie erst an, wenn er vollständig sichtbar ist. Wir werden wieder in den Turm nahe Spring gewarpt, wo uns ein Geist zum Sieg über Mote gratuliert. Stellt Ihr Euch nun vor die Säule, bekommt Ihr den Sky Key. Dieser wird gleich an der Maschine ausprobiert. Somit haben wir den Leuten in Spring einen großen Dienst erwiesen, denn der Winter ist dort vorüber. Eqippt den Party Leader mit Rod 5 und einem Köder (beispielsweise Worm 2) und angelt vom Steg aus im See. Der Lohn dafür ist die *Dragon AR*. Die nächste Station ist Tock. Dort schleudert uns Cerl aus dem Tower. Sie hat in Carmen die Zeit angehalten. Begebt Euch mit dem Hauptcharakter nach dort zurück, damit die Party wieder komplett ist. Wenn sich nun Cerls Jugendfreund Alan auf den Weg zu ihr macht, folgen wir nach. Erreichen wir sie, kämpfen wir mit ihr, bis sie fast aufgibt. Sie wird den Kampf unterbrechen, und unsere Party splittet sich erneut auf. Zurück in Carmen, sucht Ihr Ox, Bo, Bleu und Alan in einem der Häuser auf. Alan erzählt von seinem Verhältnis zu Cerl in seiner Kindheit. Er meint, daß Cerl sich sicher an die Fruit erinnern wird. Diese fällt von dem Baum nahe der Stadtruine südlich von Carmen, falls Ox gegen den Baum schlägt. Mit diesen Infos ausgestattet, geht es ab zu Cerls Schloß, welches vom Fruit Baum aus gesehen südöstlich liegt. Nach einem Gespräch dürft Ihr den *Tm Key* an



In den Häusern findet Ihr oft nützliche Gegenstände

Euch nehmen und damit die Zeitsperre in Carmen aufheben, wenn Ihr den Key in Tock benutzt. Doch bevor dies geschieht, verliert die Party Nina, die durch das schwarze Loch nach Tunlan teleportiert wird. Nach einer Weile solltet Ihr auch in Tunlan gelandet sein, wo sich Nina jedoch an nichts mehr erinnern kann, da sie an einer Amnesie leidet. Der Arzt in Carmen kann ihr ein Gegenmittel zubereiten (*Tonic*), wenn Ihr ihm die Zutaten dafür besorgt. Tonic besteht aus einer *C.Nut*, die Ihr erhaltet, wenn Ox gegen eine Palme schlägt (funktioniert nicht bei jeder Palme), aus einem *W. Ant* (weißen Hirsch abschießen), aus *Root* (bekommt Ihr, wenn Mogu vor den eigenartigen Gewächsen bei Gramor gräbt) und aus *P.Fish*, findet Ihr, wenn Ihr von der Brücke aus in den roten Sümpfen angelt. Der Doktor stellt daraus für Euch das *Tonic* her, welches Ihr bei Nina in Tunlan benutzt. Sie wird davon nicht nur wieder gesund und kann sich an alles erinnern, sie besitzt von nun an auch die Fähigkeit, die ganze Party überallhin zu fliegen. Mit ihr klappert Ihr alle Brunnen ab und bekommt so u.a. das *Dragon SD* und *SH*. Fliegt jetzt zur Waffensammlerin auf der Insel südwestlich von Tantar. Es folgt ein Briefwechsel zwischen der Sammlerin und dem Sammler (in der Oase), bis Ihr schließlich die *I. Claw* für Mogu von ihm erhaltet. Als nächstes ist der Dragon Palace westlich von Gant an der Reihe. Dort wird Bain (1800) von unserem Hauptcharakter ohne Probleme besiegt. Dies hat zur Folge, daß wir ab jetzt sieben Dragon Powers benutzen können. Da wir ab sofort auch den großen Gragon Palace im Norden betreten können, gehen wir dorthin, und schicken Avian (3000 HP) in die Wüste. Ihr bekommt *Power of Rudra* und erhaltet in der Höhle, in der Ihr das *Cleansing Water* fandet, die ultimative Power: *Power of Agni.* Fliegt jetzt alle Drachenmarkierungen auf dem Boden an und setzt Mogu dort ein. So vergrößert Ihr das Waffenarsenal um einige interessante Gegenstände. Karn bekommt eine weitere Transformation (noch eine zusätzliche wartet in Gant). Benutzt eine von Karns Transformations-Magien in Bleak, um im Haus der Wahrsagerin die Kisten zu verschieben, die Euch zur *Clear CL* führen. Fliegt nun zur Insel mit den beiden Türmen (nördlich von Winlan). An den Türmen finden wir den *Tri Rang.* Jetzt weiter nach Carmen, wo wir den Mann oben rechts ansprechen. Verschwindet dieser, suchen wir auf seinem Platz nach dem Paß und finden ihn auch eben da. Er ermöglicht es Euch, Scande zu betreten. Da dort allerdings der Aufzug nicht funktioniert, besuchen wir den kranken Climber in Spring. Er übergibt Euch die Broken Parts, die wir in Gant zusammensetzen lassen. Mit den Parts könnt Ihr nun den Aufzug in Scande wieder in Betrieb nehmen. Oben angekommen, erfahren wir von der Existenz des *D.Hrt.* Dies gibt Euch eine Frau in Tunlan. Sie spielt Euch eine Drachenmelodie vor, die in einer Flasche aufgefangen werden muß. Benutzt diese bei Zog (16000 HP), und er wird enorm geschwächt. Vorher müßt Ihr allerdings noch mit den Schaltern die Türen öffnen (rumprobieren). Im Kampf mit Zog hat sich Bleus *Bolt X* und die *Blt Drg.* unseres Helden bewährt. Ist es um Zog geschehen, kommen wir zu Sara. Sie bittet uns, ihr alle Keys auszuhändigen. Diesem Wunsch entsprecht Ihr (gutgläubig, wie Ihr seid) und bemerkt zu spät, daß Ihr in eine Falle gelockt worden seid. Jade taucht nämlich auf und macht sich mit Eurer Schwester Sara und den Keys aus dem Staub. Kurz darauf befreien Euch die Mole People. Sprecht einen Raum weiter mit allen Mole Peoples und erklärt ihnen, daß Imperator Zog nicht länger die Macht über Scande hat. Sie werden so glücklich sein, daß sie Euch einen Weg freigraben, der Euch wieder an die frische Luft bringt. Folgt Jade und Sara nach Agua, wo miterlebt werden darf, wie die Göttin Tyr von Jade zum Leben erweckt wird. Folgt ihm sofort durch den Teleporter zu den beiden Türmen, bei denen sich Tyr aufhält. Dort sind einige Schalterprobleme zu lösen (teilweise recht kniffelig), bis Ihr zu Sara (15000 HP) gelangt. Sie öffnet für Euch das Shield. Kurze Zeit später bittet sie uns, sie von Jades Zauber zu befreien. Das bedeutet Kampf. Geht nun über die Brücke in das Stockwerk darüber (direkt an der Wand entlang). Erreicht Ihr Jade, werdet Ihr von seiner Magie aus dem Tower geschleudert. Alsbald erwacht der Held in seinem Heimatort, wo der Rest der Party schon ungeduldig wartet. Ihr erfahrt, daß sich der Obelisk bewegt. Bevor Ihr jedoch dorthin fliegt, sucht Ihr nochmals alle Drachenzeichen an den Wänden ab und benutzt Karn (in Puka verwandeln), um die Zeichen seitlich zu verschieben. Die Party findet viele sehr nützliche Ringe. Habt Ihr eine Menge *Life 2* (bringt auch AP zurück), *M. Drop* und *Cure 2* dabei, wird der Obelisk angeflogen. Mit der *I.Claw* versuchen wir, uns Zutritt zu verschaffen. Da Mogu allerdings nicht damit umzugehen versteht, besuchen wir die Mole People in Gramor. Dort lernt Mogu die *I. Claw* richtig einzusetzen. Jetzt nix wie hin zum Finale beim Obelisk. Mogu bringt Euch sicher ins Innere. Benutzt die Plattformen und Ihr kommt nach etwas Sucherei (es gibt nur einen richtigen Weg) zu Goda (11.000 HP). Danach ist Kombinationsgabe gefragt, denn der Weg zu Jade (24.000 HP) gestaltet sich nicht besonders einfach. Hier angekommen, benutzt Ihr Bleus' *Bolt X* und heilt Euch mit *Life 2.* Ist dieser Brocken geschlagen, nehmt Ihr das Emperor SD neben dem Thron und benutzt den Aufzug nach unten. Die Göttin heilt fairerweise Eure Wunden. Beantwortet nun ihre Fragen mit einem unmißverständlichen "Nein". Daraufhin folgt ein kurzer Schlagabtausch. Doch nun erst zeigt sie ihr wahres Gesicht...

Wieder einmal wurde ein Fantasyland erfolgreich gerettet, was in der folgenden Endsequenz leider nicht allzu klar rüberkommt.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher den Acclaim-Betriebsarzt.

Mortal Kombat 2
SNES/ MD

Noch ein Wort vorweg zu den dramatischen Szenen aus meiner Postwanne:

Christian Tembrink vertraute mir zum Beispiel an, daß er sich **das** Spiel nur gekauft hat, weil er sich gerade auf dem Sadistentrip befindet. Sei nun aber bitte nicht so sehr



Um das Acclaim-Logo zu schrotten, drückt nach dem Einschalten des SNES L und R zu gleich

gekränkt, daß Du irgendein kleines Geschwisterkind von Euch abmurkst, Christi, nur weil Dein Tip hier nicht steht (Du hast übrigens doch umsonst geschleimt). Andere Spieler klagen über Fingerkrämpfe und Rückenschmerzen; ja ich bin doch nicht die Kummertante der MK 2-Geschädigten, wo kämen wir denn da hin.

Der Andreas Schmidt aus FFM dagegen ist arm, und der Spielhöllenbesitzer aus der Kaiserstraße 63 inzwischen reich. Trotzdem grüßt Andreas seine Freunde dort, die ihm beim Trainieren am Automaten geholfen haben.
Aytac Cakiroglu wiederum bittet, daß wir nicht den Brief von seinem Freund abdrucken sollen, sondern nur den von Ihm, weil er schließlich seine Kumpel vor den Fatalities gewarnt hat und sein Freund dies nicht tun würde.
Na, wenn das keine dramatischen Momente waren, beim Post holen...

Die umfangreichste und am einfachsten nachzuvollziehende Dissertation zu unserem heutigen Thema hat letztendlich Stefan Kupfer aus Stuttgart angefertigt, ab heute natürlich Dr. h.c. Stefan Kupfer. Lutz und Jens Lachmann aus Zwickau haben dann noch die Secrets, die Stefan vergessen hatte, beigesteuert. Auch Euch ein dickes Lob.

Vorhang auf, für **die** Lösung:

Vorwort:

Steckt Ihr in Continue-Problemen, so drückt einfach, kurz bevor Euch der Computer ins Jenseits befördert, auf Pad zwei "*Start*" und killt den zweiten Player. Sucht aber jetzt gleich für Euch den passenden Kämpfer aus, mit dem Ihr danach weiterspielen wollt. Mit diesem Trick kann man auch jederzeit seinen Kämpfer wechseln. So geht kein einziges Continue dabei verloren.

SEHR WICHTIG!

Für die Fatalities solltet Ihr am besten einen sehr genauen Joystick haben, da man sie sehr schnell ausführen muß. Wenn man sich dabei nur einmal vertippt (passiert mit einem Joypad leicht), darf wieder von vorne begonnen werden, wobei einem dann wahrscheinlich die Zeit zur Fatality-Ausführung fehlt.

Ebenso sollte (muß) man beim Spielen der MD-Version ein 6-Button Stick/Pad haben, da das Spiel sonst wenig Spaß macht.

Wichtig bei den Fatalities von Mortal Kombat 2 ist außerdem, daß die Abstände zum Gegner genau eingehalten werden. Es gibt folgende Abstände:

SEHR NAHE

Man muß so nahe wie möglich an den Gegner ran. Das ist die gebräuchlichste Distanz.

EINEN SPRUNG WEIT WEG

So nahe wie möglich an den Gegner rangehen, dann einen Sprung nach hinten machen. Das ist die genaue Distanz.

GERADE INNERHALB DER FOOT-SWEEP REICHWEITE

Bei dieser Distanz darf man den Gegner mit dem FOOT-SWEEP (Zurück +C) nur noch mit dem äußersten Ende des Fußes berühren.

GERADE AUßERHALB DER FOOT-SWEEP REICHWEITE

Diese Distanz ist ca. einen halben Schritt außerhalb der maximalen Reichweite des FOOT-SWEEP.

EIN GANZER SCHRITT AUßERHALB DER FOOT-SWEEP REICHWEITE

Ca. 1 bis 12 Schritte außerhalb der maximalen Reichweite des FOOT-SWEEPS.

VOLLER BILDSCHIRM

Dazu muß man sich so weit wie möglich vom Gegner wegbewegen.

Tip: Diese Distanz überwindet man am schnellsten durch Springen.

DIE FRIENDSHIP UND BABALITY MOVES

Die Friendships und Babalities funktionieren nur, wenn man während seiner letzten Gewinnrunde keinen Punch-Button berührt; die Kick-Buttons sind erlaubt. In den vorhergehenden Runden darf man so viel schlagen, wie man will. Die Distanz zum Gegner ist bei diesen Moves egal.

FATALITIES AN DER PIT UND AM TOMB

(Für Leute, die den Automat nicht kennen:) Tomb ist das Level mit den Spikes an der Decke, die Pit das Level auf der Brücke.

Bei diesen Fatalities muß man so nahe wie möglich am Gegner stehen. Sie funktionieren nur in den genannten Leveln.

Damit der Verlierer in der Tomb-Stage aus den Stacheln an der Decke herunterrutscht, müßt Ihr auf beiden Joypads nach unten drücken.

DIE DEAD-POOL FATALITY

Der Dead-Pool ist das Level mit der grünen Flüssigkeit. Diese Fatality ist bei allen Kämpfern gleich. Haltet den niederen Punch und den niederen Kick gedrückt, geht dann nahe heran, haltet auch noch *unten* gedrückt und betätigt den hohen Punch. Dann fällt der Gegner ins Säurebad.

DIE FATALITIES DER EINZELNEN KÄMPFER:
Abkürzungen:

V = Vor (zum Gegner hin)
Z = Zurück (vom Gegner weg)
O = Oben



Ich weiß nicht was soll es bedeuten...(mal auf Seite 70 nachschauen)



Nette Spielerei der ARP-Code, aber nicht ganz absturzsicher

U = Unten
HP = Hoher Punch
NP = Niedriger Punch
HK = Hoher Kick
NK = Niedriger Kick
BL = Blocken

Die in den Klammern beschriebenen Bewegungen müssen ausgeführt werden, während ein anderer Knopf (der vor der Klammer) gedrückt gehalten wird. Nach dem Ausführen der Bewegung in der Klammer muß der gedrückte Knopf dann wieder losgelassen werden.

Bei einigen Fatalities muß man einen Knopf länger gedrückt halten, als man eigentlich Zeit für die Fatality hat. In diesem Fall muß dann schon während dem Kampf der entsprechende Knopf gedrückt gehalten werden. Man darf bei diesen Fatalities den Knopf auch länger gedrückt halten, die Fatality funktioniert trotzdem.

Drückt Ihr bei einer Fatality z.B. nur dreimal nach unten und dann irgend einen Schlag, solltet Ihr am besten so oft wie möglich nach unten, und dann zwischendurch den Schlag drücken. Dies funktioniert auch bei Moves, bei denen man einen Schlag gedrückt halten muß.

Wenn Ihr bei einer Fatality, bei der Ihr sehr nahe am Gegner steht, einen Schlag gedrückt halten müßt, dann drückt Ihr diesen Schlag schon außerhalb der Reichweite, da die Kämpfer beim Drücken einmal schlagen und so den Gegner treffen könnten, der dann umfällt.

RAIDEN
Fatality 1:
HP 8 Sekunden lang gedrückt halten.
Fatality 2:
Schritt 1: NK 6 Sekunden lang gedrückt halten.
Schritt 2: Schnell auf NK und BL herumhämmern.
(Distanz: Beide sehr nah)

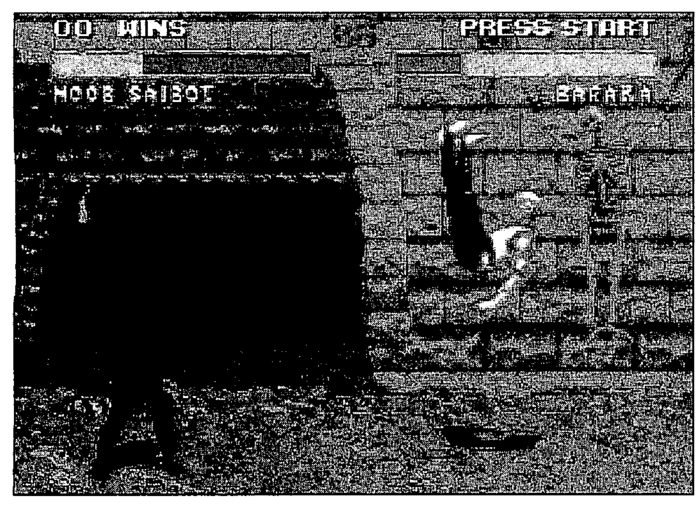
Friendship:	U,Z,V,HK
Babalit:	BL(U,U,O,HK)
Tomb / Pit:	BL(O,O,O,HP)

REPTILE
Fatality 1:
Z,Z,U,NP
(Distanz: Ein Sprung weit weg)
Fatality 2:
Schritt 1: BL(O,O,U,HP)
(Distanz: Sehr nah)
Schritt 2: V,V,U,HK

Friendship:	Z,Z,U,NK
Babality:	U,Z,Z,NK
Tomb / Pit :	U,V,V,BL

KUNG LAO
Fatality 1:
V,V,V,NK
(Distanz: Gerade in Foot-Sweep Reichweite)
Fatality 2:
Schritt 1: NP(Z,V)
(Distanz: Voller Bildschirm)
Schritt 2: Den Hut mittels Stick zum Kopf des Gegners lenken.

Friendship:	Z,Z,Z,U,HK
Babality:	Z,Z,V,V,HK
Tomb / Pit:	V,V,V,HP



Autsch, da wird Baraka morgen 'nen dicken Popo mit sich rumtragen



Vor dem Kampf noch ein paar Schattenboxübungen

KITANA
Fatality 1:
NK(V,V,U,V) (Distanz: Sehr nah)
Fatality 2:
BL,BL,BL,HK (Distanz: Sehr nah)

Friendship: BL(U,U,U,O,NK)
Babality: U,U,U,NK
Tomb / Pit: V,U,V,HK

JAX
Fatality 1:
NP(V,V,V) (Distanz: Sehr nahe
Fatality 2:
BL,BL,BL,BL,LP (Distanz: Gerade innerhalb der Foot-Sweep Reichweite)

Friendship: BL(U,U,O,O,NK)
Babality: BL(U,O,U,O,NK)
Tomb / Pit: BL(O,O,U,NK)

SUB-ZERO
Fatality 1:
Schritt 1: V,V,U,HK
(Distanz: Gerade außerhalb Foot-Sweep Reichweite)
Schritt 2: V,U,V,V,HP
(Distanz: Sehr nah)
Fatality 2:
NP(Z,Z,U,V) (Distanz: Voller Bildschirm)

Friendship: Z,Z,U,HK
Babality: U,Z,Z,HK
Tomb / Pit: U,V,V,BL

SCORPION
Fatality 1:
BL(O,O,HP) (Distanz: Ein ganzer Schritt außerhalb der Foot-Sweep Reichweite)
Fatality 2:
HP(U,V,V,V) (Distanz: Sehr nah)
Fatality 3:
U,U,O,O,HP

Friendship: Z,Z,U,HK
Babality: U,V,V,HK
Tomb / Pit: U,V,V,BL

BARAKA
Fatality 1:
Z,V,U,V,NP (Distanz: Sehr nah)
Fatality 2:
Z,Z,Z,Z,HP (Distanz: Sehr nah)

Friendship: BL(O,V,V,HK)
Babality: V,V,V,HK
Tomb / Pit: V,V,U,HK

JOHNNY CAGE
Fatality 1:
V,V,U,O (Distanz: Sehr nah)
Fatality 2:
U,U,V,V,NP (Distanz: Sehr nah)
Fatality 3:
V,V,U,O, und während J.C. die Enthauptung des Gegners durchführt, schnell nach unten drücken NP, NK und BL gedrückt halten.

Friendship: U,U,U,U,HK
Babality: Z,Z,Z,HK
Tomb / Pit: U,U,U,HK

MILEENA
Fatality 1:
HK 2 Sek. halten (Distanz: Sehr nah)
Fatality 2:
V,Z,V,NP (Distanz: Sehr nah)

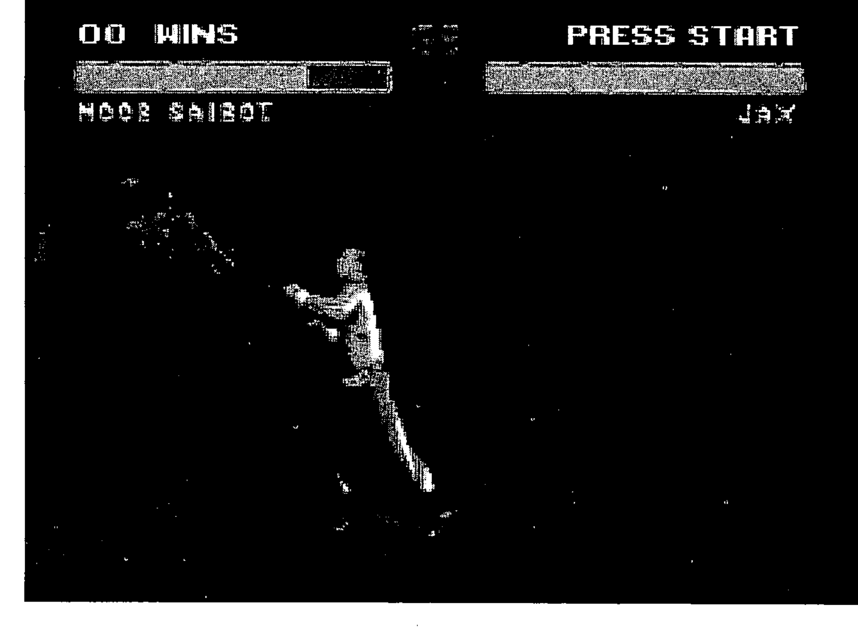
Friendship: BL(U,U,U,O,HK)
Babality: U,U,U,HK
Tomb / Pit: V,U,V,NK

LIU KANG
Fatality 1:
Mit dem Joystick/pad einen 360° Kreis vom Gegner weg beschreiben. (Distanz: Sehr nah, bis ca. einen Sprung weit weg)
Fatality 2:
U,V,Z,Z,HK (Distanz: Sehr nah)
Friendship: V,Z,Z,Z,NK
Babality: U,U,V,Z,NK
Tomb / Pit: Z,V,V,NK

SHANG TSUNG
Fatality 1:
BL(O,U,O,NK) (Distanz: Sehr nah
Fatality 2: HK 2 Sekunden halten (Distanz: Gerade innerhalb der Foot-Sweep Reichweite)
Fatality 3:
NP 30 Sekunden halten (Distanz: Gerade innerhalb der Foot-Sweep Reichweite)
Shang Tsung verwandelt sich dann in Kintaro und zerlegt den Gegner.

Friendship: Z,Z,U,V,HK
Babality: Z,V,U,HK
Nur Pit: BL(U,U,O,U)

Shang Tsungs Morph Power (verwandelt sich durch folgende Kombinationen in andere Charaktere):
Mileena: 2-3 Sek. HP halten, danach loslassen
Baraka: U,U,NK
Reptile: BL,O,U,HP
Johnny Cage: Z,Z,U,LP



In Farbe sieht Mortal Kombat 2 natürlich wesentlich besser aus, und wenn Ihr dann die ganzen Fatalities ausprobiert, die wir freundlicherweise oben abgedruckt haben, spritzt das Blut ohne Ende. Da wird die Bundesprüfstelle ihre Freude haben.

Liu Kang:	Z,Z,V,V,BL
Kung Lao:	Z,U,Z,HK
Jax:	U,V,Z,HK
Scorpion:	BL(O,O)
Sub Zero:	V,U,V, HP
Kitana:	BL,BL,BL
Rayden:	U,Z,V,LK

Special-Moves in der Luft
Folgende Special-Moves können auch während dem Springen ausgeführt werden:
- LU KANG's Hoher Feuerball
- SCORPION's Teleport-Punch
- KITANA's Fächerwurf
- MILENA's Saiwurf
- RAYDEN's Torpedo

KUNG LAO kann außerdem seinen Hutwurf durch Bewegen des Joypads nach oben bzw. unten kontrollieren (auch beim "Hat Trick").

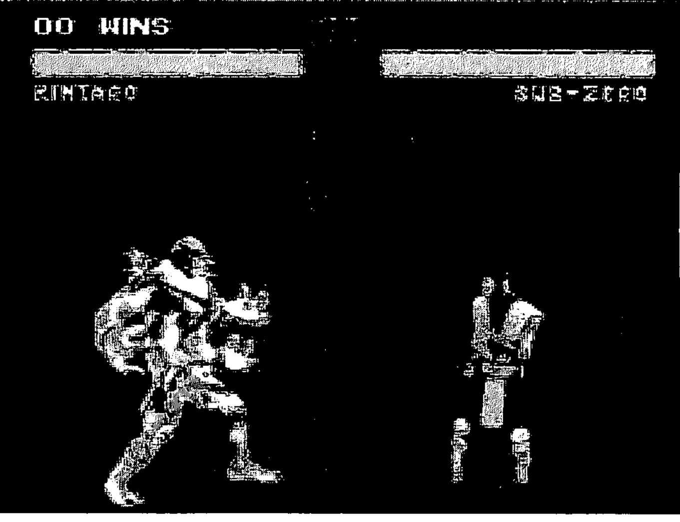
Geheimnisse in Mortal Kombat II:
Geheimgegner SMOKE
SMOKE ist der graue Ninja, der bei starken Uppercuts am linken unteren Bildschirmrand erscheint und *"TOASTY"* ruft. Um zu Ihm zu gelangen, muß man im PORTAL-Stage (das ist die Stage mit dem Dimensionsportal und den Mönchen im Hintergrund) folgendes tun: Sobald SMOKE in der Ecke erscheint, muß man das Joypad blitzschnell nach unten bewegen, und dabei START drücken. Nun sollte man ihm auf der anderen Seite des Portals (Mega Drive) oder in *Goro's Lair* (SNES) gegenüberstehen.

Geheimgegnerin JADE
JADE ist die Ninja-Lady in Grün, die manchmal im Wald hinter den Bäumen hervorlugt (SMOKE übrigens auch). Sie erreicht man folgendermaßen:
Im 1-Spieler Modus erscheint vor jedem Kampf die Kämpferliste, wo sich vor dem Portrait von SHANG TSUNG ein Fragezeichen befindet, das normalerweise übersprungen wird. Besiegt man den Gegner davor jedoch in einer Kampfrunde *nur* mit *LEICHTEN TRITTEN* (auch keine Special- oder Fatalitymoves mit anderen Buttons dürfen durchgeführt werden; Blocken ist ebenso tabu), sollte man sie auch auf der anderen Seite herausfordern können.

Geheimgegner NOOB SAIBOT

NOOB SAIBOT, was rückwärts gelesen dem Namen von einem der MK II-Programmierer entspricht, gibt sich erst nach 50 (beim MD nach 25 Kämpfen) gewonnenen Kämpfen hintereinander im Zweispielermodus die Ehre (funktioniert nicht beim Dead Pool Hintergrund).

Wer seinen Kämpfer per Zufall ausgewählt haben möchte, sollte im Kämpferauswahlmenü *oben* und *Start* drücken (**Random Select**).
Wenn Ihr im Zweispielermodus die Würfe "abschalten" wollt, müßt Ihr auf beiden Controllern *unten* und *HP* gedrückt halten bevor der Kampf beginnt (es erscheint dann kurz der Schriftzug "**Throwing Disabled**" auf dem Bildschirm).
Auch ein **Team Battle** à la WWF ist im MK II-Programm versteckt. Haltet beim Start-Screen (im Hintergrund befindet sich das große MK-Logo) *L*, *R*, und *Start* auf Eurem SNES-Joypad gedrückt, und Ihr könnt zu zweit mit je vier Spielern fighten (beim MD noch nicht bekannt).

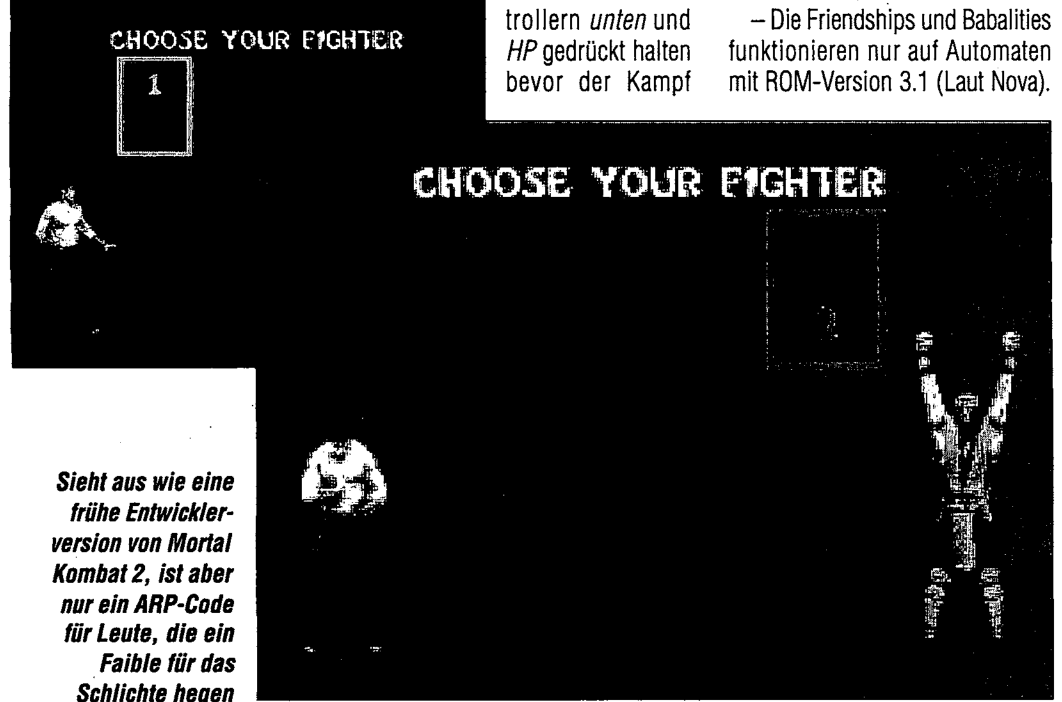


Des is doch der, wo's des schöne Logo geschrottet hat. Nix wie weg..

Tips zum Automaten:
– Der Automatenaufsteller kann einstellen, wie brutal das Spiel sein soll. Solltet Ihr in der Spielhalle keine Fatalities ausführen können oder sogar kein Blut sehen, sprecht mit dem Betreiber der Spielhalle darüber.

– Die Friendships und Babalities funktionieren nur auf Automaten mit ROM-Version 3.1 (Laut Nova).

Dringende Bitte:
Auch wenn Ihr bei unserer Hotline (089/4613336) dienstags und donnerstags zwischen drei und fünf Uhr nicht durchkommt, versucht es bitte nicht unter der anderen Nummer, die auch im Impressum abgedruckt steht. Da nimmt nämlich dann unsere Redaktionsassistentin Angelika Rottner ab, die keine einzige Fatality kennt, den Namen Mortal Kombat inzwischen nicht mehr hören kann, Euch auch nicht zur Hotline durchstellen kann und bald überhaupt nicht mehr kann. Dies ist witzig geschrieben, aber ernst gemeint. Bite, bitte seid so *lieb!*



Sieht aus wie eine frühe Entwicklerversion von Mortal Kombat 2, ist aber nur ein ARP-Code für Leute, die ein Faible für das Schlichte hegen

Stunt Race FX Super Nintendo

Jan Sprenger aus Iserlohn scheint ein sehr langes Joypadkabel zu besitzen:
Wenn Ihr einen Konsolen-Reset nur vom Joypad aus durchführen wollt, ohne Euch auf die Wanderschaft zu Eurem SNES zu begeben, müßt Ihr im Spiel L, R, Select und Start gleichzeitig drücken.

Pink goes to Hollywood Super Nintendo

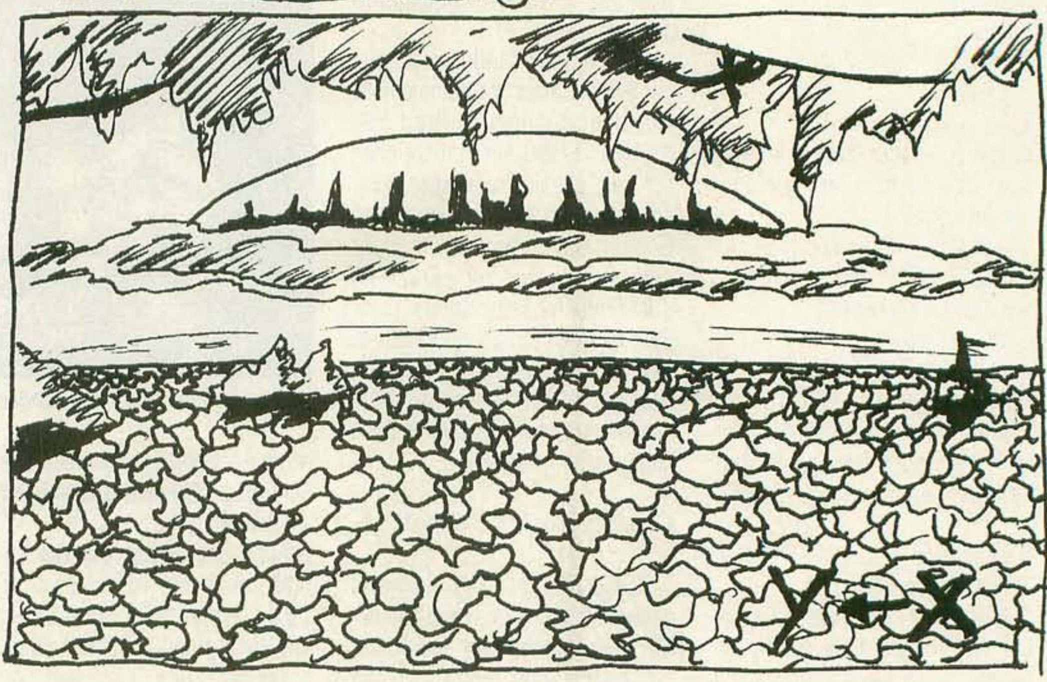
Stefan Hartmann aus Ilvesheim überspringt hier jedes Level, indem er lediglich im Pausenmodus *Select* drückt, as easy as that.

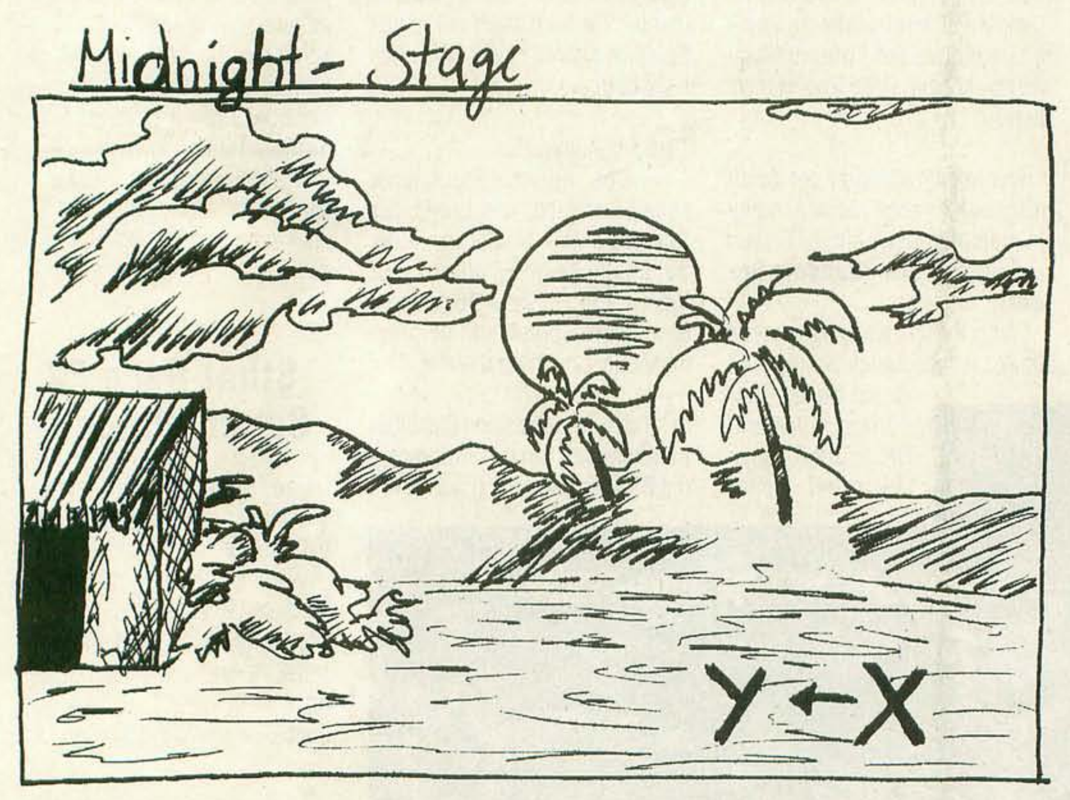
Eternal Champions
Mega Drive

Viele, viele Kämpfer haben sich durch die fehlenden Overkill Moves aus 9/94 angespornt gefühlt und uns geschrieben. Die schönste Zeichnung hat fürwahr "Neuling" Sebastian Will aus Gaggenau (?), ohne Adresse, erstellt. Nur leider hatte T'n'T-Weltmeister Stef Hartmann nachweislich alle (!) Moves schon Ende März hier eingereicht. Für diese Schlamperei möchten wir Dich höflichst um Vergebung bitten. Hier nun die Melange des Stefan-Sebastian Tips:

MIDKNIGHT:

Man stellt sich so hin, daß man den Schmutz/Dreck auf dem Boden gerade noch mit dem Fuß berührt und wirft den Gegner nach links in Richtung Tür. Dann tritt der Hubschrauber in Aktion.





TRIDENT:

Ihr müßt ganz rechts (Punkt X) stehen stehen, so daß Euer Kopf den Felsen im Hintergrund berührt. Von hier aus werft Ihr den Gegner in die Mitte, daß er *parallel* zu dem Felsbrocken liegt, der im Bild ganz links zu sehen ist. Die *Pflanzenwelt* kümmert sich dann um den Verlierer.

Way of the Warrior
3 DO

Dies ist erst der Anfang. Die Fatalities liegen zwar auch schon längst bereit, doch das Platzproblem erlaubte es in dieser Ausgabe nur den Boss Code von Volker Boczanski abzudrucken.

Im Menü geht Ihr auf *"Names"* und gebt, um mit *KULL* zu spielen, den Namen *A GAVIN* und das Datum *JUN 11 1970* ein. Für *HIGH ABBOT* gibt man den Namen *J RUBIN* und das Datum *JAN 6 1970* ein.

Als nächstes stellt Ihr den Versus Mode ein und geht mit der Charakter-Box nach rechts unten neben den Charakter *Crimson Glory*, wo dann die ausgesuchten Charaktere erscheinen. Sowohl *KULL* als auch *HIGH ABBOT* werden in derselben Box angewählt. Das Ganze funktioniert nur im Versus-Mode.

Super Metroid
Super Nintendo

Sushi Werneuchen aus Lümmelsburg is back mit einem Mörder-Tip zu einem mörderguten Spiel (Gruß auch an Deinen Vati, den Lieutenant vom Kinderzimmer-Hyperlift. Wie mag der bloß heißen?)

SPEZIALATTACKEN

Stellt Eure Bewaffnung auf Powerbomben um. Schaltet alle Beams (bis auf den Charge-Beam und *einen* der anderen Beams) aus. Geht nun aus dem Menü raus, zum Kampfbildschirm und ladet den Beam ca. zwei Sek. lang auf. Die dem Beam entsprechende Spezialattacke wird dann ausgeführt, kostet aber jedesmal eine Powerbombe.

Charge + Ice-Beam

Schutzschild bestehend aus vier Eiskristallen um Samus herum.

Charge + Spazer-Beam
Zwei Spazerschüsse umrunden Samus ein paarmal
Charge + Wave-Beam
Vier Energiekugeln schießen mehrere Male hintereinander aus den Bildschirmecken auf Samus zu
Charge + Plasma-Beam
Vier Plasmabälle fliegen in einem sich erweiternden und wieder verkleinernden Kreis um Samus herum

Zweifel kommen auf: Sushis Unterschrift sieht mir doch eher nach Saschas Unterschrift aus. Was da nur wieder passiert ist, ts, ts, ts, aber ansonsten ist schon alles paletti.

Super Swiv
Super Nintendo

Stefan Hartmann/Ilvesheim geht bei diesem harten Spiel in den Pausenmodus und gibt für das gewünschte Level folgende Codes ein:

Level1
R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L, L

Level 2
R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R

Level 3
L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L

Level 4
R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L

Level 5
R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L

Level 6
L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L, R

Code geknackt

Normalerweise erstrecken sich immer mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Für diese Ausgabe gab es aber fast nur MK II Post.

Dschungelbuch (*Mega Drive*)

Auch diese Ausgabe hält wieder ein "Von-Uns-Für-Euch-Schmankerl" parat. Zwar nicht richtig selber ausgeknobelt, aber über einen heißen Draht zum Programmierteam von *Eurocom* in England, kamen folgende Codes in meine Hände:

Alle Codes müssen im Pause-Modus eingegeben werden.

Code	Erklärung
oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A	Der "Konami-Cheat" bewirkt bei Virgin eine volle Sanduhr und volle Waffenkraft.
A, B, B, A, A, B, B, A	Der "ABBA-Cheat" ist recht unsinnig, da Ihr nach dem Eingeben dieses Cheats nur noch 10 Sekunden Zeit habt, um das Level zu compleaten.
links, A, rechts, unten, B, A, links links, C, rechts, oben, unten	Der "Völlig-Verkehrt-Cheat"
B, A, links, oben, oben	Gehen Sie nicht über Los, gehen Sie direkt zu Blau
B, A, unten, C, A, rechts, links, A, rechts, unten	Das Ende
C, A, A, B, C, A, A	und schon seid Ihr bei Kaa
rechts, A, unten, B, A, unten	affiger König
links, oben, A, links, oben, A	noch affigerer Königsboss
A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B	der hinterletzte Boss
A, B, B, A, C, A, B, B	Noch mal das Ganze, aber besser

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz), Jan Barysch (jb), Ralph Karels (rk)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Telefon-Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/4613-5046
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 oder über CompuServe im MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so *muß* das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: © Nintendo of America
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Thomas Lux, Tel. 089/4613-5039, Fax: 089/4613-5041

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100



Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Blackthorne
Super Nintendo

Was wäre der kleene Jonas Hahn in Schwäbisch Gmünd nur ohne seinen Oppa, der ihm immer die neuesten Spiele aus Amiland mitbringt – ein armes *Würstchen*, dessen Name nun nicht in den Tips und Tricks stünde, jawoll. Folgende Wörter hat uns Jonas passenderweise zukommen lassen:

1	FBWC	QP7R	WJTV	
2	RRYB	ZS9P	XJSN	CGDM
3	TJ1F	GSG3	BMHS	Y4DJ
4	HCKD	NRLF	J6BZ	MXJG
5	Sarlaac	K3CH		

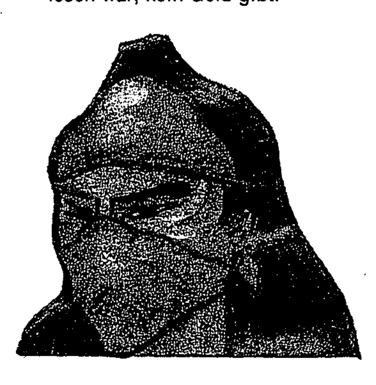
Battletech
Mega Drive

Christian Klein aus München hat sich die Mühe gemacht, das Mortal Kombat-Modul aus dem Schacht zu ziehen und sich und seinem MD für ein paar Stündchen mit dem Stelzen-Robo eine Abwechslung gegönnt. Das Ergebnis:

Level 2	STJNNN
Level 3	GRBCHV
Level 4	BBYLND
Level 5	BMBRMN

Action Replay Codes

Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb führen wir seit neuestem wieder Codes für das so beliebte Mogelmodul, für die es aber, wie schon in den letzten Ausgaben zu lesen war, kein Geld gibt:



Mortal Kombat 2 (SN)
(nur für Action Replay 2)

80870CA1	Diesen Code zuerst eingeben, damit die nachfolgenden Codes funktionieren
7E2EFAA1	unendlich Energie Player 1
7E30A8A1	unendlich Energie Player 2
7E2EE405	Spezieller Zweispielermodus
7E022E08	unendlich Zeit
7E3286XX	Anstatt "XX" die Zahl der Siege für Player 1 eingeben
7E32820X	Level Select (anstatt "X" Wert von 0-E eingeben)
7E2EF60X	Character Select Player 1
7E30A40X	Character Select Player 2

Anstatt "X" folgende Werte eingeben:

0	KUNG LAO
1	LIU KANG
2	CAGE
3	BARAKA
4	KITANA
5	MILEENA
6	SHANG TSUNG
7	RAYDEN
8	SUB-ZERO
9	REPTILE
A	SCORPION
B	JAX
C	KINTARO
D	SHAO KAHN
E	SMOKE
F	NOOB SAIBOT

(Bei manchen Charakteren stürzt das Spiel allerdings ab)

83A74480	Unendlich Zeit bei *Finish Him*
85D78600	Kein Hintergrund
85E31B00	Spieler erscheinen als schwarze Schatten
7E30B001	Player 2 bekommt sofort das *Finish Him*

Actraiser 2 (SN)
Michael Schneider aus Haigerloch schickte diese Codes:

82B0A780	US-Modul läuft auf Pal-SNES
7E097B51	direkt in die letzte Stage
7E092104	unendlich Power Ups
7E091B07	unendlich Leben
7E091D14	unendlich Energie
7E094D99	unendlich Zeit



Jan Domowicz zeichnet auch mit

Mortal Kombat 2 Deadcode (MD) (nur Action Replay 2)

DEADCODE00
0064CA0500
41F900A100
03421031FC
0001F02A10
1008000005
66F010BC00
40E2080200
00081210E6
4902010007
804111C0EF
D74EF864D0

Dieser Code besteht aus 12 Zeilen, die alle hintereinander genau so eingegeben werden müssen (auch die erste Zeile "DEADCODE"). Nach den 12 Zeilen können auch noch andere Codes, wie unendlich Energie, etc. zusätzlich eingegeben werden. Der Deadcode bewirkt, daß Player 1 nach jedem Kampf den Spieler wechseln kann. Sobald ein Spieler eine Runde gewonnen hat, bleibt das Spiel stehen, so als ob Euer MD abgestürzt wäre. Das ist jedoch Teil des Cheats. Haltet jetzt folgende Knöpfe gedrückt und drückt *Start*, um die Figur zu wechseln.

A+C+B	KUNG LAO
A+C+rechts	LIU KANG
A+C	CAGE
A+B+rechts	BARAKA
A+B	KITANA
A+rechts	MILEENA
A	SHANG TSUNG
B+C+rechts	RAYDEN
B+C	SUB ZERO
C+rechts	REPTILE
C	SCORPION
B+rechts	JAX
B	KINTARO
rechts	SHA KHAN
kein Knopf und nur Start	SMOKE

Wählt Ihr Kintaro, Sha Khan oder Smoke stürzt Euer MD dann allerdings wirklich ab, sobald Ihr irgendwelche Specials ausführt.

Mortal Kombat 2 (MD)

FFB6230078	unendlich Energie Player 1
FFB7130078	unendlich Energie Player 2
FFAB960099	unendlich Zeit
00606E60FE	Spiel kann pausiert werden, wenn ARP eingeschaltet ist
FFF0250011	Fatality Message erscheint die ganze Zeit
00661A5555	unendlich Zeit für Fatalities
FFAAC1000X	Background Select
FFAABF000X	Stage Select

Für "X" eine Zahl einsetzen

Da bei so vielen merkwürdigen Zahlen beim Eintippen Fehler passieren können, sind alle Angaben ohne Gewähr.

Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren.



Diese tollen Zeichnungen stammen von Artur Domowicz

Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Gag zum Schluß, der natürlich auch wieder was mit Mortal Kombat II zu tun hat: Gerüchteweise soll man nach 250 Siegen hintereinander im Zweispielermodus Zugang zu einem kleinen Pong-Spiel erhalten, das die Programmierer noch mit aufs Modul gepackt haben. Hat es vielleicht schon wer gesehen? Bei mir fault immer der Daumen vorher ab, komisch, wa?

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Die Video-Games-Gang hat sich mit einem selbstgebauten Killer-Roboter aufgemacht, um die Ninja-Turkeys zu vernichten, diese wiederum versuchen eines jener geheimnisvollen Spielemodule aufzutreiben, mit denen sie in ihre Welt zurückkehren können, was wohl nur bei Brunos Bruder möglich ist, und haben dabei einen Massenauflauf verursacht. Da kommt der Roboter...

























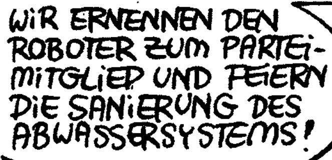


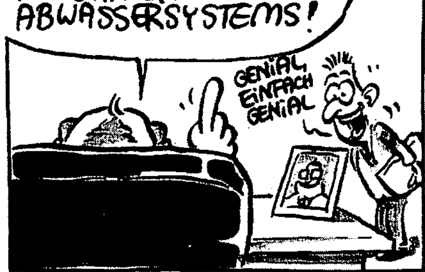






























Die Turkeys auf dem Weg zum Kanzler - wer hätte das noch vor wenigen Folgen zu träumen gewagt? Und das im Superwahljahr. Welche diplomatischen Krisen wird dieser Vorgang auslösen? Wird die Opposition diesen Vorgang ohne Widerspruch hinnehmen, und wie wird sich dies auf die Renten auswirken? Lesen sie einfach in ein paar Wochen die nächste Folge dieser nervenzerfetzenden Story.



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 01/95 (erscheint am 19.12.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 09.11.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 18.01.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Suche Game Boy mit 4–5 Spielen, wenn möglich mit Megaman 1, 2, 3 und Double Dragon, evtl. auch Tausch gegen Lynx mit 4 Games, zahle max. 150 DM; Tel. 08142/40115

Tausche Metroid 2 für Game Boy. Suche: Mario Land 2, Mario Land, Hook, Mickey Mouse, Duck Tales od. Tiny Toon; Tel. 0391/714309, Ronald

Verk. Game-Boy-Spiele u. Anleitung, Spiderman, R-Type, Addams-Family, Turtles Badn-Rad, Flintstones, Mario 2, Bugs Bunny, WF-Super-Stars; Tel. 0561/776455

Verk. GB mit 8 Batterien und 3 Spielen: Tetris, Sword of Hope, A Boy and his Blob., nur 110 DM. Tel. 08581/1217, fragt nach Eduard

Verkaufe Game Boy + 11 Spiele (Mario Land 1 + 2, Kirby Pinball, Castlevania, Dr. Mario) + Akku + Netzteil + Lightmax, VB 385 DM; nur Hessen, Tel 06044/4689, Fr.–Mo. ab 15 h, Robert

Verkaufe Game Boy + Tetris + Castlevania + Mystic Quest + Nemesis 2 + Game Boy-Tasche für 200 DM + Porto; Tel. 09193/8781 – Basti

Verk. GB mit 21 Spielen, Tasche, Ladegerät, Licht, 4-Spieleradapter und 15 Club Nintendo-Hefte für 600 DM, einzelnes Spiel 30 DM; Tel. 0841/77569

Suche Zelda (GB) & Mystic Quest (GB); Tel. 02268/1010

Verkaufe Bart VS. The Juggernauts für 30,– DM; Tel. 06465/7522 (100 %ig o.k.)

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, u.a. Prince of Persia, Wonderboy, Shinobi, Ninja Gaiden, Alien Syndrom, Castle of Illusion, ... für 380 DM, Tel. 08231/6442

Super! Verkaufe Game Gear, Netzteil und Gear to Gear-Kabel inklusive 11 Games für 300 DM. Na ist das ein Angeobt? Alles auch einzeln, ab 10 DM! Tel. 05695/1476

Do. Duck, Halley Wars, Wonderboy, Slider, Rastan Saga, Fantasy Zone, Dragon Crystal, Ax Battler, Alien Syndrome, Berlin Wall, je 20,–.Tel. 0471/32432

GG-4 Fun + Devilish, Dragon Crystal, G-Loc, Olympic Gold, Wonderboy, Adapter für 500 DM; SNES + Super Tennis, Race Drivin': 300 DM; Mo.–Fr. 15.00 – 17.00 Uhr: Tel. 030/6764343

Besessener sucht ständig Game-Gear-Module! Z.B. GG Aleste, Klax, Donald Duck Wimbledon, Coil Spot, usw. usw., Tel. + Fax: 0441/3047119

Verk. Game Gear, orig. verpackt, inkl. 8 Spiele (Sonic, Chuck Rock, GP Monaco, Mickey Mouse, Dime Caper, etc.) u. Battery Pack für 320,– DM; Tel. 06241/74726

Verk. Mega Drive II inkl. 3 Spiele u. 1 Joypad für DM 200,– od. tausche gegen SNES mit 2–3 Spielen u. Joypad. Zustand wie neu! Tel. 06241/74726

Suche schrottreifen GG 15,– DM; verkaufe Slider f. GG 8,– DM; Mortal Kombat f. MS 50,– DM u. Joystick Python 1 f. 8,– DM, Ch. Gilka, Barth, Tel. 038231/81008

Lynx

Suche f. Lynx: Lemmings, Humans, Dracula, verk. kompl. Jahrg. 93 VG f. DM 30,– + Spiele f. VCS 2600. Liste anfordern, Ralf Bluhm, Iserstr. 148, 14513 Teltow

Atari Jaguar, 64-Bit-Club, Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 02307/61532

Verkaufe Lynx II mit 5 Spielen (Warbirds, Rampage...) und Netzteil für 250,– DM, Tel. 0341/4122117, Sven Rosemann, An der Lautsche 13, 04207 Leipzig

Verkaufe & tausche diverse Lynx- und Jaguar-Games. Ruft gleich an unter Tel. 03471/25005, Sebastian

Master System

Verkaufe Asterix I + II, Sonic II, für je 50 DM, Hang On für 40 DM, Olympic Gold für 60 DM (Olymp. Kaufpr. 139 DM), Wonder Boy III für 40 DM; Sebastian Anson, Böllberger Weg 97, 06128 Halle/S.

Verkaufe Master System 2 mit 1 Controller + 3 Spielen (Donald Duck, Mickey Mouse, Alex K. i. t. m. W.). Alles mit Verp. und Anl., 4 Monate alt, nur 60 DM! Tel. 07229/1331

Mega Drive

Verk. Superklassiker Sonic I, Megagames I, Rev. o. Shinobi (je 40 DM), W. u. C. of Illus. (je 55 DM), Str. o. R. II u. Technoclash (je 59 DM), ruft an! Tel. 0391/7215663, Christian

Tausche V-Racing gegen J-Strike, 100 % o.k. Tausche Mega-CD Jaguar 220 gegen Ground Sero Texas – Thomas Hartwig, Kaiser-Fridrich-Str. 50, 47169 Duisburg

Kaufe/tausche MD + SNES-Sp., suche vorrangig Neuheiten (auch Samml. m. Konsole). Habe S. Streetfighter, Stunt Race FX u.a.); Tel. 04774/1789, Rainer

Verkaufe neuwertiges MD 2 mit 1 Joypad für 120 DM + Sonic 2 für 60 DM, Robocop 3 für 50 DM, Golden Axe 2 für 30 DM + Megafire-Joypad für 30 DM, M. Budahn, Wettehartstr. 18, 73760 Ostfildern

Suche The Immoral (dt.) u. Shining in the Darkness (dt.). Zahle gut! Tel. 03661/671418 (Maik)

Verkaufe: Mega Drive II + Sonic 2 und einem Joypad für glatte 150 DM! Tel. 089/8978080, ab 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Verk. Aladdin für 60 DM. Tausche auch gegen Micro Machines; Tel. 02203/39240 (Ulf)

Tausche und verkaufe Mega Drive und Mega-CD-Spiele; Tel. 069/494909

Verkaufe für Mega-CD: Prince of Persia 50,– DM, WWF-Rage in the Cage 60,– DM, beide deutsche Version, ab 17.00 Uhr; Tel. 02334/40198 (Peter)

Tausche MD-/Mega-CD-Spiele! Suche: Dune 2, Syndicate, Theme Park, Pirates, Bomberman, Urban Strike! Kaufe auch! Scheffler, Finkenstr. 8, 26871 Aschendorf, Tel. 04962/5675

Tausche: Dune II, Populous II, Gods, Global Gl., Space Harrier II, Mega Games, Sonic I, suche Landstalker, Thunderforce IV, PGA Tour Golf II, Virtua R., Starflight, ab 18 Uhr, Tel. 03901/31067

Tausche und verkaufe Mega-CD-Spiele. Habe z.B. Rebel Assault, Lunar usw. Besitze außerdem noch ein paar Japano-CDs; Tel. 069/541423

Verkaufe Rolo, T. Toons, Aladdin, Et. Champ., World of Ill., Ecco, An. World, Kid Chamel., Sonic Spinb., Streets o. Rage 1, 2, Wond. Boy 5 (dt.); Add. Fam. 40 DM pro Game; Tel. 030/8013511

Verk. Sonic 1 f. 15 DM, Altered Beast, Hang on, Moonwalker, Kid Chameleon f. je 30 DM, Fatal Rewind, Batman's Return, Home Alone, Quackshot f. 40,– DM; Tel. 04821/92936 od. 85609

Verk. Sonic 1 f. 15 DM, Last Battle, Space Harrier, Dick Tracy, Chakan, Corporation, Ariel, Wonderboy 3, De Cap Attack, Alex Kidd f. je 40,–; Tel. 04821/92936 od. 85609

Rolo, Toe Jam 2, Gods, Technoclash, Haunting Mazinwars, Decap Attack, James Bond, Carmen San Diego, ab 30 DM, suche Lynx-Spiele; Tel. 0471/32432

Suche gebrauchte Mega-CD-Spiele! Egal ob jp, us oder dt. Besonders gesucht: Switch (jp), Sensi-CD, Heavenly Symphony! Tel. 09281/93786, Fabian verl.

Verkaufe: MD: Fantasia 40,–, Elemental Master 60,–, Landstalker dt. 60,–, PC: Critical Path 70,– (CD-ROM), Mo.–Fr. 18–19 Uhr unter Tel. 06021/94763

Verk.: Sonic 1 15 DM, Super Thunder Blade 45 DM, Mega Games I 20 DM. Klaus Renner, Otto-Nuschke-Str. 9, 01968 Senftenberg

Mega Drive II mit Aladdin DM 240,–, Mega Drive mit 4 Spielen u. 2 Joypads DM 280,–, diverse Mega-Drive-Spiele ab DM 30,–, bitte Liste anfordern unter Tel. 0641/83750

Verk. A. Palmer Golf, Forgotten Worlds, EA Basketball, Ghostbusters, Crue Ball, California Games je 30,–, Klax, Shinobi, Road Rash, Spiderman, je 35,–; Sven, Tel. 02104/449090

Aufgepaßt! Suche Virtual Racing (MD). Biete dafür Game Gear + Sonic 1, Castle of Illusion u. Axe Battler (nur PAL!) mit Netzt. u. 2 Sp.-Kabel; Tel. 02242/2865

Achtung! Tausche Atari Jaguar sowie Mega Drive und Mega-CD 2 mit Spielen und Zubeh. zu jeder Konsole, alles zuammen gegen 3DO; Tel. 0209/771777

Verk. Castlevania, Splatterhouse 3, Str. of Rage 3, Gunstar Heroes, Robocop vs. Terminator, Action Replay 2 je DM 70,– (AR1 = 50,–) u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Tausche MD-Spiele: Sonic 1–3, Global Gl., Bubsy, Aladdin, Chuck Rock, Micro M., Super Probotector (SN), Ghouls'n Ghosts (SN); Tel. 0221/618646

Stop! Verk. MCD-Games (dt. Verp. u. Anl.) ab 29 DM, habe: Lethal-Enf., Microcosm, Silpheed, Thunderhawk, Chuck-R. II, Wonderdog, Sonic u. für MD: Gunstar-H.; Tel. 0171/4323856, ab 14 h

Tausche: Jungle Strike, Mega Lo, Ch. Rock 2, Puggsy, 6 us-J'n Runs, SF2 Spec. us. Suche: Ranger X, Shinoby 3, Toej. 2, Th. Force 4, Pirates!, Gauntl. 4, Claudio Caroni, CH-9035 Grub; Tel. 0041/71/913381

Verkaufe Mega Drive – in gutem Zustand gehaltenen MG mit 2 Joypads, Sonic 1, Sonic 2, Castle of Illusion und Sega Magazinen. Es fehlt an nichts für 250 DM; Tel. 05101/4734

Verk. Mega Drive I mit zwei Joypads neuwertig und 7 Spiele: Mega Games I, Sonic, The Hedgehog, Buck Rogers, Lemmings, Bonanza Bros, Aladdin, Turtles, Preis VB; Tel. 09286/6810

Eswat 50,–, Shadow Dancer 50,–, Quakshot 50,–, Wonderboy 3 50,–, Golden Axe 2 50,–, Tazmania 50,–, Michael Jacksons Moonwalker 50,–, Zeeland Story 50,–, Ghost Busters 50,–; Tel. 06835/1300

Verk. Mega Drive + Mega CD + Monitor + Action Replay + viel Zubehör + ca. 60 Games, 11 davon auf CD Klassiker u. Neuheiten, z.B. Fifa-CD, Sonic 3 usw., NP ca. 6000,–, VB 3000,–; Tel. 02307/18440

Verk. MD Castle of Illusion, Quackshot Gunstar H., Shining I, SNES: Choplifter III, Mystic Quest, NG: Art of Fighting, MD-SNES je 40,–; Tel. 09708/1496

Verkaufe JP Mega Drive mit 6 älteren Spielen und 2 Pro2-Pads für 250 DM, nur komplett, Tel. 07668/1226

Verkaufe MD-Spiele: Gunstar Heroes, Zool, Toe Jam & Earl 1 + 2, Sonic Spinball, Crueball, u.a. (evtl. Tausch), Michael Schatt, Werner-Seelenbinder-Str. 6, 98597 Breitungen

Verkaufe Mega-Drive-RGB + 5 Spiele + Arcade-Power-Stick jp + Adapter für 250,– DM. Alles original verpackt + 100 % o.k.; Tel. 08723/686, ab 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive dt. + 9 Spiele + 2 Pads + Action Replay 2 + Hifi-Anschlußkabel für 490,– DM. Alles original verpackt + 100 % o.k.; Tel. 08723/686, ab 17 Uhr

Verk. Jurassic Park (us), G-Loc (ohne Hüllen) mit Anleitungen, zus. 100,– DM; Tel. 0821/466193 (Wilfried), ab 20.00 Uhr

Verkaufe: Royal Rumble, Sensible Soccer, Hyperdunk, Sonic 1 + 2, John Madden 92 + 93, NHL Hockey 93, World of Illusion, Tiny Toons, Altered Beast, jedes Spiel 50,– DM; Tel. 0521/121852

Tausche 2 Mega-Drive-Spiele gegen MCD-Spiel NHL Hockey 94. Habe z.B. Haunting, Streetfighter 2, World of Illusion und Sonic 2; Tel. 02361/71918 (Peter)

Verkaufe für Mega Drive Jungle Strike 60 DM, Jurassic Park 60 DM, TMHT Hypers + One Heist 50 DM, meldet euch bei Andre. Tel. 06555/763

Verkaufe M. Drive + 12 Games (S. Streetfighter, Fifa Soccer, NBA Jam usw.) + 4 Spieleradapter + 4 Joypads + Mega Key + Netzteil u. Adapter, nur 899,– DM! Tel. 089/492592

NES

Verkaufe NES, 2 Joypads, 4-Spieleradapter, 6 Spiele, 200,– DM, ab 17 Uhr, Tel. 0511/319373

Verkaufe: NES mit 4 Spielen (S.M.B.1, Batman 2, Turtles 2, Wizards & Warriors 3), 2 Joypads, Netzgerät um 270 DM, Dominik Mittermaier, Tel. 07276/2712, ab 19 Uhr

Ich verkaufe NES mit 14 Spielen (z.B. Mega Man 4 ...) und viel Zubehör für 390,– DM, Steffen Bender, Sandgasse 9, 61200 Wölfersheim

Ultragünstig: NES für 322 DM mit 8 coolen Spielen, NES four Score und vier Joypads bei Philippe Bono, Tel. 04331/29749

Suche folgende NES-Spiele: Zelda 1 + 2, Castlevania 1 + 3, Wizards + Warriors 1 + 3, Megaman 1–4, Metroid, Österreich, Tel. 07233/6805, Christian

Verkaufe folgende NES-Spiele, alle zwischen 35 u. 45 DM VB; Zelda I; Low G Man, Megaman 3 + 4, Sword & Serpents; Solstice, Telefon, ab 19.00 Uhr, 0202/773435

Super Nintendo

Verk. folgende Spiele für Super-NES: Jimmy Connors, Jurassic Park, Star Wing für je 60 DM, NHLPA '94 für 75 DM, Mario Paint für 50 DM, unter Tel. 03641/422507 – Sebastian Dau

Tausche für SNES Mortal Kombat + Aladdin (erstklassiger Zustand) gegen Super Metroid. Mo.–So. von 14–20 Uhr erreichbar, Tel. 06190/5492

Verk. SNES-Spiele: NHL '94, NHLPA '93 und Sim City (alle us) für je 50 DM, Superform. Soccer 1 + Populous 1 (beide Japan) für je 45 DM. Ruft an ab 18 Uhr unter Tel. 040/666688

Verk. SNES + 12 Spiele + Adapter für US, JP Games + 2 Joypad + 1 Prog. Joyboard in gutem Zustand für 500 DM, an Steffen Persicke, Felbrigstr. 82, 07549 Gera

Suche Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsole) f. SNES-NES-MD u. GB, z.B. Soleil, Dschungelbuch, Super Metroid u. viele a. mehr; Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verk./tausche: Striker, Super Turrican je 65 DM, Actraiser, NHLPA Hockey 93, Streetfighter 2 je 59 DM. Suche Parodius u.a.; Tel. 07731/25775

Verk. für SNES: Cool Spot (70 DM), Sim City (60), WWF-2 (65), Super Tennis (60), alles dt.; Tel. 02391/70011, ab 16 Uhr

Kaufe/tausche MD + SNES-Sp., suche vorrangig Neuheiten (auch Samml. m. Konsole). Habe S. Streetfighter, Stunt Race FX u.a.); Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche: NBA Jam, Royal Rumble, Lost Vikings, Tiny Toon, Joe & Mac, Skyblazer, Super Soccer. Suche J. & Run unbed. Dschungelbuch, nur PAL-Versionen; Tel. 0391/714309, Ron.

Tausche FIFA-Soccer gegen W. C. Striker, Tel. 05861/1261

Verk. SNES + 2 Pads + FX-Adap. + Scart/Ant.-Kabel, 14 Spiele (dt./us), z.B. SF2 Turbo, Zelda, Allstars, Mega ManX, Mort. Komb., Aladdin, Starfox u.a.) günstig, ab 17.00, Tel. 0221/726715

Verkaufe SNES mit 13 Spielen oder tausche gegen Jaguar-Konsole, Detlef Stauber, Hüftgasse 1, 92281 Königstein, Tel. 09665/1620

Verkaufe R-Type (dt. 40,–), Axelay (dt. 50,–), Tiny Toons (dt. 60,–), Starwing (dt. 70,–) od. alles zusammen für 200,– DM; Tel. 039422/60215

Wer tauscht seinen Mehrspieleradapter gegen eins von meinen Spielen? Tel. 05601/3338, nach Julian fragen! (2 Zusatzcontroller einschließlich)

Verkaufe SNES, 2 Joypads, 11 Spiele für 550 Fr oder 600 DM, auch Einzelverkauf, Stefan Keusch, Geisshaldenweg 6, CH-8200 Schaffhausen

Verk. ab 50,– z.B. Parodius, R + R Racing, BOB, Final Fight 1 + 2, Termin. 1 + 2, Cybernator, Musya, Y's III, Rampart, Spiderm., Sp. Megaf., UN-Squadr., R-III, Mortal K., Tel. 02501/58613

Verkaufe Plok, Super Metroid und Action Replay 2 zu je 60,– DM und Mario World, Mario Allstars zu je 50,– DM + Porto; Tel. 06050/8954

Verkaufe SNES-Spiele, alle dt.: Lagoon, Lost Vikings, Goof Troop + Mystic Quest je 65 DM. o. tausche gegen Act/Adv. u. Rollenspiele für SNES, GB, NES; Tel. 0231/872943, Wochenende

Achtung! Verkaufe SN-Spiele: BOB, Battle Toads, Mario is Missing, Mega Man X, Sim City, Sunset Riders, W. L. Basketball (alle dt.) für je 50,–; Tel 07141/604454

Suche Rock'n'Roll Racing, Christian Steinhauer, Wingertstr. 6, 61231 Bad Nauheim

Verk. SN mit 4 Games oder Tausch gegen Mega Drive (10. 2) mit 4–5 Games. Suche auch GG-Spiele (10–25 DM); Tel. 040/5222658

Verk. SNES, US-Vers., 1 Pad, RGB-Kabel, 4 Top-Games (Secret of Mana, S. Metroid, Actraiser 2, Axelay, alles US-Vers.) 400,–, 2 Mon. alt, neuw., 100 % o.k.; Tel. 0471/88209

Verk./tausche für SNES: Lost V., Sim C., F-Zero und St. F. 2 Turbo (dt.) für 30–60 DM. ruft an unter Tel. 02224/6335, Bad Honnef, fragt nach Philipp

Verk. SNES-Spiele, je 30 DM, Krusty, Double Dr. usw.; Tel. 06434/1047, nach Daniel fragen, außerd. Rushing Beat, Alfred Chicken u. Streetfighter II

Verk. Fifa Soccer, Supconflict, Prince of Persia, Lost Vikings, Axelay, S. Probotector, Hook. Verk. MD-Game Gear u. Game Boy Spiele, Tel. 06142/564179, ab 18 Uhr, Stefan verl.

Verk. für SNES Batman (us) 70 DM, Zelda 3 45 DM, Zombies 70 DM oder zusammen für 170 DM oder tausche gegen andere Spiele; Tel. 07071/72274, nach Stefan fragen

Tau.: NBA Jam geg. S. Metroid, Fifa S. geg. Dschungel., RR Racing geg. Y. Merlin, T. Toon geg. L. Vikings (o. verk. 70,–), auß. div. neue GB-Spiele zu verk.; Tel. 02171/83226 (dt.)

Ausverkauf: 50–70 DM, Y. Merlin, F1-Polle Pos., R'n'R. Racing, NHL '94, Champ' SWC Soccer, NBA Jam, suche Jaguar-Konsole günstig, Tel. 05261/16061, nur Mo.–Fr. 15 h–17 h

Tausche für SNES Secret of Mana (us), nur gegen Young Merlin oder R'n'R. Racing. Suche NBA Jam, biete SM World, Super Soccer u. Axelay (jp); Tel. 05821/41326

Verk. 10 Spiele wie z.B. M. Allstars, Zelda, Mario Kart, FS 2 Turbo, The Lost Vikings, Sim City, Dino City, Roadrunner um à 80,– DM; Tel. 08869/5320

Verkaufe Starwing (US-Version), Zelda 3, Buster's Loose für je 50 DM, Royal Rumble und Turtles Tournament für je 60 DM; Tel. 0721/787912, ab 17 Uhr

Verkaufe Super-NES, 2 Joypads, 2 Adapter, Starfox, Super Turrican, Parodius, Mortal Combat, Tiny Toons, Tel. 0941/997051

Aufgepaßt! Ich verkaufe SNES günstig, ruft von 13–18 Uhr unter dieser Tel. an: 069/845152, fragt nach Denis

Verkaufe Super Mario, Super Soccer, Jimmy Connors Tennis; Tel. 07307/23949

Biete div. Zubehör für SNES, z.B. SWC, DPF, SPF usw.; Tel. 0043/5672/712363 (oder Fax)

Achtung! Verk. 1A erhaltene Topspiele (wie Sim City, Jurassic P.) mit Anleitung und Verpackung zu fairen Preisen! Ruft an! Tel. 03464/674119 (Michael)

Verkaufe 8 Spiele für SNES: Castlevania, T. Toons, F-Zero, Aladdin 40–75 DM oder Tausch. Suche TV-Tuner für G. Gear, nur Hessen, Tel. 06044/4689, Fr.–Mo. ab 15 h, Robert

Verkaufe Double Profighter, Profighter X jetzt mit 32 MBit & Goldfinger + Realtimesave + Slowmotion-Funtion! Infos: Tel. 06182/22593, ab 18.00 Uhr

Verkaufe für SNES Super Empire Strikes Back (dt.) für 80 DM; Tel. 0911/605956

Verk. SNES, US-Vers., 2 Pads, RGB-Kabel, Mario World 200,–, 8 Wochen alt, neuw., 100 % o.k., 12 SNES-Spiele, zus. 500,– (Titel erfragen!). Tel. 0471/88209, ab 17 h

Tausche SNES-Games: SF2, Super Mario Allstars, Jurassic Park, F-Zero, Zelda, Super Soccer. Suche: Fifa Soccer, NBA Jam, Mortal Kombat etc., Tel. 0203/434644

Suche SNES-Spiele wie z.B. NBA Jam, RRR, Pac Attack, Plok usw. auch ältere zum Kaufen oder Tauschen. Ich habe ca 15 Module. Tel. 030/3418661, bis bald!

Verk. SNES (dt.) + Joypad + JB King + Adapter + RGB-Kabel + Mario W. (dt.) + Castlevania 4 (jp) + Streetfighter 2 (dt.) + Ghouls'n Ghost (dt.) + V. Games ab 1/91 f. 500,–; Tel. 09193/8781

Verk. Metal Marines + Super Conflict je 70,– DM + Megalomania 50,– DM + Adapter AD 29 für 20,– DM + UN-Squadron 50,– DM + Striker 50,– DM; für MD Arcade Powerstick 50,– DM; Tel. 05361/73016

Kaufe und tausche SNES-Spiele (insb. Sport- u. Jump'n'Run, auch NES/GB). Angebote an: Marc Blümel, Str. d. Jugend 115, 39218 Schönebeck, Tel. 03928/68616

Verkaufe die neuesten Games für SNES. Kostenlose Preisliste kommt von Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg. Bitte 1 DM Rückporto beilegen!

Verk. für SNES: Mario Allstars (45 DM), Mystic Quest (45 DM), SF2 (45 DM), Aladdin (50 DM), Starwing (50 M), auch komplett für 230 DM, tausche gegen 3DO; Daniel, Tel. 09401/51996

Kaufe Eure SNES-Spiele, egal ob alt o. aktuell. Tausche auch! Habe z.B. S. Metroid, Slammasters, Cybernator SF II Turbo, nur Wochenende: Tel. 05933/8049

Suche Bomberman, Megalomania, Shadowrun! Biete Mr. Nutz, Skyblazer, Zelda, Jimmy C., Tel. 04191/6188, Florian, alles dt.!

Mehrere SNES- und Neo-Geo-Spiele günstig abzugeben (Bomberman, Flashback, NFL, Sengoku 2, Art of Fighting, usw.); Tel 06722/4516, Chris

Tausche Lost Vikings, Lemmings, Prince of Persia, Bubsy, Ghouls'n Ghosts, Castlevania, M. World. Suche: Plok, Lufia, Probotector, Y. Merlin, Rainbow Bells (alles dt.), Tel. 04321/51302

Aaah! Tausche nagelneues Rock'n Roll Racing gegen Super Bomberman + 4er Adapter und Desert Strike gegen Axelay, Tel. + Fax: 0441/3047119

Tausche: Super Tiny Toons, Super Bomberman, Super Tennis, Pocky und Rocky und Starwing gegen Flashback, Super Metroid oder andere Spiele; Tel. 02335/60341

Verk. R-Type 3, Streetfig. 2 Turbo, Goof Troop je DM 90,–, Sup. Bomberman (+ Adapt.) DM 110,–, Axelay, M. Mouse, Zombies, Starwing je 60,– u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Hi! Verkaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Suche Battletoads vs. Double Drag., Ninja Warriors Golden Axe 3 usw.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Verk. PC-Engine RGB mit Comp. Star Joystick (!) und Top-Spielen Drunken Master, Dungeon Explorer, Dragon Spirit, Cybercore für DM 250,– VB: Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Billig! Streetfighter 2, S. Ghouls'n Ghosts, S. Probotector, Starwing, Powermonger, Parodius für SNES schon ab 37,– DM (bis zu 25 % des Neupreises)! Tel. 04664/430

Verk. Mystic Quest, Axelay, Castlevania und Actraiser, je 80 DM oder Tausch, Suche Secret of Mana, mögl. dt. Joe and Mac. Suche Mega Man 1, NES, Preis VB, Tel. 05921/79206

Verkaufe SNES + 8 Super-Spiele (z.B. NBA-Jam, Shadowrun, Magical Quest usw.) + 2 Joypad + 40 Computerzeitg. (u.a. Total 6/93–8/94). Alles fast neu, ges.: 1000 DM; Tel. 038203/81164

Suche Stunt-Race FX und Super Bomberman + 4 Player-Adapter (us o. dt.) zum Kauf, tausche auch gegen Mystic Quest (wenn gewünscht); Tel. 02335/1614

Verk. SNES mit 16 Spielen (S. Metroid, F.F. II, Secret of Mana, Shadowrun usw. + Zubehör) für 1600,–, nur komplett, GB-Spiele (Castlev. I, Probo. usw.); Tel. 03946/709272

Verk. MD, Castle. of Illusion, Quackshot, Gunstar H., Shining II, SNES: Choplifter III, Mystic Quest; NG: Art of Fighting, MD-SNES je 40,–; Tel. 09708/1496

Verkaufe SNES-Spiele: Super Soccer 40 DM, Turtles IV 40 DM, Royal Rumble 45 DM, SF2 35 DM, oder zus. 1400 DM; Tel. 02251/780681, Fabian

Suche Bomberman, Metroid, Tausch od. Verkauf. Habe Secret of Mana, Batman, Axelay, Stunt Race FX, Sammler: Interton Modul Space Invaders! Tel. 07946/8242, Kai

Verkaufe: World League Basketball DM 80,–, Aladdin DM 55,–, SM-World DM 30,–, alle mit Originalverpackung und gut erhalten! Ruf doch mal an: Tel. 08121/48863

Verk. SNES mit 10 Spielen und Action Replay z.B. Contra, Tecno NBA, Mystic Quest; Tel. 02831/80036

Verkaufe SNES dt. + JB-King + 8 Spiele (u.a. Skyblazer, Metal Marines, Mario Kart) für 900,– (NP: 1400). Lasse mit mir handeln unter Tel. 02205/85653, Alex

Verk. folgende SNES-Games: Axelay 50,–, Alien 3 50,–, Saturdy Night Slam-Masters 80,– (alle mit Anleitung und Verpackung); Tel. 0228/450374 (Simon)

Tausche: N. Mansell, K. H. Player Manager, B. Nightmare, Pilotwings, Mario Paint, suche: M. Marines, Fifa Soccer, Actraiser, usw.; Tel. 08651/64671 (Richard)

Verk. Magical Q., Starw., Star Wars 1, Jurassic P., S. Soccer, Addams F1, Contra 3, SF. 2, Tiny T., an den Meistbietenden. Nur CH! Tel. 071/552125

Suche aktuelle Spiele für Super Nintendo, Mega Drive + CD zu fairen Preisen. Kaufe auch andere Konsolen oder ganze Sammlungen; Tel. 0441/682442 (Marco)

Verkaufe Multi-Super-Nintendo + RGB-Kabel mit Hif-Anschluß + 2 Pads + 7 Spiele für 490,– DM. Alles original verpackt + 100 % o.k.; Tel. 08723/686, ab 17.00 Uhr

Suche für SNES das Spiel "Aerobiz" (us), zahle 90 DM; Tel. 089/6257516. Suche für Atari VCS 2600 die Spiele "Defender", "Decathlon" und "Hero" 20,–

Verk. SNES + Lost Vikings PAL UB 310,–, habe auch Congos Laper us., Hoof Troop us je 65,–SSF II us 150,– neu oder tausche SSF gegen MK II dt.; Tel. 07309/41867 (14–16 Uhr) Daniel

Verkaufe für Super-NES günstig PAL Mariokart, Utopia, Mechwarrior, NHL Hockey '94, USA Super Streetfighter 2 u.v.m.; Tel. 038872/51417, ab 17 Uhr, n. Roger fr.

Verk. SNES-Sammlung = Konsole + 24 Spiele und Zubehör günstig! Tel. 05721/73856 (18–20 Uhr) Bernd!

Verk. Starwing 80 DM; World Cup Striker 95 DM, Goof Troop 90 DM, Mario Allstars 70 DM, Addams Family II 70 DM, Raiden (us) 75 DM, AD 29 Adapter 25 DM, 100 % o.k., neuw.; Tel. 02452/24102

Suche Super-NES + Module (Modulsammlungen) und Mega-Drive & Jaguar & NES + Modulsammlungen. Suche. Suche. Suche. Suche. Tel. 04521/71497 (Andreas)

Verkaufe die Spiele: Twin Bee, Goof Troop, Starwing, Mario W., Krustt Fan House, FZero, Super Soccer, Super Scope mit Adapter. Suche für G.G. Batterie Pack, Telefon 07222/47029

Verk. + tausche Spiele für SNES: Jurassic P., Striker, Paperboy, Mario Kart, Small Stars. Tausche auch gegen Fifa Soccer, Super Soccer us. Bitte melden *bei* Telefon 0201/665350 (Marius)



Diverses

An-/Verkauf, Tausch von Konsolen und Spielen (außer NES + Master System). Dringend gesucht Neo Geo PAL mit Spielen. Ruft von 19.00 – 20.30 oder Donnerstag an, Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, CH-6391 Engelberg, Tel. (0041) 041/942626

Neo Geo Memory C. 2 Ped, Video-Film, 40 Demos, Fatal Fury II, Ninja Combat zusammen für 1390,– DM gekauft, verkaufe (700,–) od. tausche beide Spiele für Art o. F. 2, Super S. II, Tel. 06061/72916

Verkaufe Mak für 350,– inkl. Porto (neu), suche, verkaufe und tausche auch Spiele, nach 16 Uhr: Tel. 09565/1610 (Ili)

Suche dringend Anleitungen und Verpackungen zu SNES-Spielen wie Streetfighter 2, Super Mario Kart und Zelda 3. Zahle gut. Tausche evtl. gegen Spiele; Tel. 0234/433661

Mega Drive 2 + Mega CD 2 + 2 CD-Spiele + Super Nintendo 60 Hz + 9 Spiele gegen 3DO oder Verkauf: André Daniel, Holsteinische Str. 56, 10717 Berlin. Melde mich bei Euch!

Kaufe, tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega CD, Super-NES, Neo Geo, PC-Engine, Game Boy, Mak, Lynx, Turbo Duo, Jaguar, 3DO, Tel. 089/1403732

Verkaufe für Neo Geo: Art of F. I + Fatal Fury I, nur zusammen (1A-Zustand), VB 320,– DM, Tel. 030/6237581 (Anton verl.), habe auch Videospielzeitschriften, St. 2 DM

Wer zw. 11–17 Jahre sucht Brieffreunde aus Deutschland o. Amerika? Wir helfen weiter. Infos gg. DM 3,– bei: Friendly, Judith-Auer-Str. 6, Pf. 3, 10369 Berlin

Videospielclub Double Trouble – der Sega/ Nintendo-Club bietet Clubzeitung/Zimmer, Tricks etc.! Double Trouble – nicht nur für Berliner die richtige Wahl! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6188391 od. 6849816

Achtung! Verkaufe günstig Zeitschriften, habe Gamers von 1/92, Sega Pro von 1/92, Super Pro von 1/94, Total, Mega Blast und andere! Suche Video Games von 1/91 – 1/92 für 10 DM St., Pfullendorf, Tel. 07552/4416

Tausche, kaufe und verkaufe Spiele für 3DO, Sag., CD-32, SNES, MD, CI-I, Mega CD und Turbo Duo (us + jp). Suche für SNES Stunt Race Fx., Tel 07724/7747 (Martin & Moni)

Jaguar + 2 Spiele, Wolfenstein usw. Super-NES + 3 Joystick-Adapter + 3 Spiele fast umsonst. Der 500., der mir 10 DM schickt bekommt alles 100 % o.k. zug., Michael Bobeth, Stressemannstr. 20, 51149 Köln

Suche dringend für MD El Viento, für Game Gear GG-Aleste, für Mega-CD Annette Again. Preis nach Vereinbarung! Tel. 0341/3383427, Mike

Tausche Mega Drive mit 9 Spielen und 1 SNES gegen 1 Neo Geo mit mindestens 3 Spielen, Telefon 033397/22129 von 18–20 Uhr (Sebastian)

Suche und tausche Module, Konsolen und Zubehör für alle Systeme von Atari, Sega, Nintendo und NEC, Tel. 07151/562506

Verkaufe PC-Eng., T-Duo-Spiele – auch Tausch. Tel. 0212/208689, ab 17 Uhr

Verk. f. MD Spiderman, Turtles, Hyperst., Heist. Streetfighter II, Spec.-CH-Ed. Verk. f. MS-Asterix, Klax. Verk. div. Vid.-Zeitungen, u.a. Vid.-Game Nr. 1/91–9/94, Meg. Fun usw., V. Kraus, Tel. 07131/484809

Videospielautomat (Standgerät) mit 3 Platinen für 800,– DM; Tel. 06181/63256

Kaufe und verkaufe HU-Cards und CD-ROMs für PC-Engine, suche PCE-Spiele-Bücher, verkaufe PCE-Joyboard, VB 50,– DM; Tel. 0228/ 327732, ab 18 h

Verk. Neo Geo mit 2 Joyboards und Art of Fighting, Memory Card, zus. 650,–; auch einzeln; Tel. 09708/1496

Neo Geo 400,–, Neo-Geo-Spiele ab 80,–, Windjammers 220,–, Atari-Jaguar-Spiele ab 60,–, suche 3DO + Spiele, kaufe auch Neo Geo + Jaguar; Tel. 0441/682442

Kaufe/tausche Engine-Cards! Habe: SP House, S. Fighter 2. Suche: PC Kid 2 + 3, K. & Kenb. Adven., B. Blink usw. Angebote an: Daniel Meyer, Fruchtallee 114, 20259 Hamburg

Verkaufe Atari Jaguar + Neo Geo Hard- u. Software. Verk./tausche auch Sega Module/ CD's; Tel. 089/4701827

Kaufe SNES, NES, Game Boy + Mega-Drive-Module, auch mit Gerät. Nehme auch ohne Anleitung + Verpackung. Angebote an: Dieter Tegler, Tel. 05561/3094

Sonstiges

Jaguar mit 3 Spielen, Cybermorph, Raiden u. Tempest 2000, RGB, mit AV-Anschlußkabel, FP 550,–; Tel. 09131/440102

Suche 3DO mit u. ohne Spiel; Tel. 09131/ 440102

Verkaufe Neo Geo us mit 1 Joyboard für 420,–, Samurai Shodown us 230,–, 3 Count Bout us 150,–; Tel. 0621/568601 (Marvin verlangen), ab 17.00 h

Suche Last Resort, zahle bis 170,– DM und suche Anleitung zu 3 Count Bout, zahle 10,– DM, Raum Mainz-Bingen, Tel. 06721/46423

Verkaufe Mak für 350,– inkl. Porto (neu), suche, verkaufe und tausche auch Spiele, nach 16 Uhr, Tel. 09565/1610 (Ili)

Verkaufe NES, 2 Joypads, Adapter für 4 Spieler, 6 Spiele, u.a. SM 3, ab 17 Uhr, Tel. 0511/ 319373, 200 DM

Verkaufe Amiga CD, unbenutzt, original verpackt (Preisausschreibengewinn), mit Spielen und Zubehör, VB DM 500,–, Tel. 0221/486983

Tausche SNES, Jaguar, Neo-Geo-Games! Habe Tetris 3, R-Type 3 usw., suche L. Resort. Tausche Neo Geo, 4 Spiele, 2 Joyboards, suche 3DO, RGB oder Segas Multi Mega CDX; Tel. 07354/2873, Stefan, ab 16.00 Uhr

Verk. od. tausche für Jaguar: Cresenst Galaxy 50,–, Raiden 60,–, Dino Dudes 60,–, Tempest 2000 80,– (alle zusammen 200,–). Suche für Jaguar: Brutal Sports Football; für MD: Rainbow Islands, Snow Bros, Pacmania; für SNES: Tetris 2 + Bombliss; Tel. 02151/318671

Stop! Verkaufe Jaguar 50/60 Hz mit 3 Spielen für nur 600 DM! Alles 100 % o.k. und nagelneu! Habe auch große Auswahl an NES und SNES-Spielen. Tel. 04934/201

Suche dringend Streetfighter 2 für PC-Engine. Zahle 100,– DM, Tel. 089/3072212, ab 17 Uhr (Harry)

Verkaufe und tausche Spiele + Hardware für PC-Engine + Turbo-Duo. Suche Dragon Knight 1–3, ab 17.00 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

Verk. Neo Geo + 2 JB + MCard (590,–), S. Sidek. 2 (290,–), AoF 2 (290,–), F. Fury Spec. (220,–), Crossed Sw. (140,–), Tel. 0441/601866 (Kim)

Suche alles für mein Vectrex (Module, Zubehör, Infos, etc.). Verkaufe auch Colecovision mit zwei Spielen gegen Gebot. Micha Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Tausche Jaguar mit Cybermorph + Tempest 2000 gegen andere Konsole mit Spielen (z.B. Turbo Duo, S-NES, MD, MCD), Tel. 07425/ 4311, ab 18 Uhr

Verkaufe SN, GB, GG, MD und Spiele, Preise nach Vereinbarung (kein Tausch), alles supergünstig (z.B. SN-Spiele schon für DM 20,–), J.-P. Dierks, Tel. 04231/64928

Suche für Neo Geo Super Sidekicks 2, Top Hunter, Karnov Revenge, World Heroes, Jet, Windjammer, Aerofighters 2, Basballstars 2 u. Football Frenzy, Rohr Peter, Tel. 089/779161

Verkaufe Jaguar + 4 Spiele oder tausche gegen 3DO + bißchen Bargeld dazu, wenn mehrere Spiele vorhanden sind, Jaguar für 1000 DM, Tempest 2000, Raiden, Crescent Galaxy, Dino Dudes; Tel. 05222/22829

Tausche und verkaufe Spiele für Mega Drive, Mega-CD und 3DO, nur Top-Games! Helmut Wechselberger, AussERG. 11, A-6474 Jerzens, Tel. 0043/5414/660

Verkaufe SNES-Games ab 39,–, Mega Drive ab 19,–, suche japanische Spiele wie z.B.: Fist of the North Star und Mega CD jap., Tel. 030/ 6735795, ab 18.00 Uhr

Verkaufe günstig Spiele für Sega-Mega-Drive, Mega-CD, Game Gear, Super Nintendo und Panasonic 3DO, evtl. auch GR und Geräte; Tel. 0511/414899

Jap-NES: Suche im Raum München ansässigen Videospielfreak, welcher hierzulande nie veröffentlichte Famicom-Module besitzt! Tel. 089/702966 (Stefan). PS: Zahle bestens!

Suche sämtliche PC-Engine-Games, keine US-Cards, speziell Magical-Chase, Out-Run, Tel. 0211/342065, ab 17.30 Uhr

Tausche, kaufe und verkaufe Spiele für 3DO, Jag., CD-32, SNES, MD, CD-I, Mega CD und Turbo Duo (us + jp.). Suche für SNES Stunt Race FX; Tel. 07724/7747 (Martin & Moni)

Mehrere SNES- und Neo-Geo-Spiele günstig abzugeben (Bomberman, Flashback, NFL, Sengoku 2, Art of Fighting usw.); Tel. 06722/ 4516, Chris

Tausche SNES + 6 Spiele (z.B. Super Streetfighter 2 usw.), gg. Neo Geo + (Samurai Shodown) evtl. auch ohne Spiel, zahle bis 100 DM drauf; Tel. 07471/14135

3DO-Games zu verk. Crash'n Burn, Total Eclipse, S. Wing Commander, Alone in the Dark, Shock Wave für je 69,– DM; Tel. 02195/40539 (Thomas)

Neo Geo: Verk. Art o. Fighting/World Heroes 2/ Baseballstars Prof. = 147,– DM, Spinmaster/ 3Count B. = 197,– DM, Art o. Fighting 2 = 287,– DM, habe auch versch. CD-Titel; Tel. 04664/ 430

Snikt X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, Fant. Four Ghost Rider u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

NHL '94 (50,–), Super Soccer (35,–), GB + Magnetic Soccer + Bad'n Rad + Bo Jackson (Football + Baseball) (100,–), Madden '94 (90,–): Alle Spiele SNES, ab 18 Uhr, Tel. 07651/ 8583

Turbo Duo mit Japanumbau, 3 Joypads, 5-Playeradap., 28 Spiele 1350,– DM VB, Tel. 06181/63256, Patrick

Verkaufe/tausche Neo-Geo-Spiele, 3 Count Bount, Spinmaster, Fatal Fury 2, Robo Army, suche, kaufe (Samurai Shodown, Sengoku 2, Fatal Fury Special, Art of Fighting 2, Last Resort u.a.); Tel. 02205/81823

Verk. u. tausche Neo Geo, 3DO, Jaguar, SNS, MD-CD. Suche nach Folge von Systemen wie oben MD-Elemental Master, Galares, Gleylancer, Frauen-WWF; Tel. 0621/1564212

Verk. für 3DO: The Horde, Out of this World, Jurassic Park je 60 DM, Demo-CD mit 9 spielbaren Demos 15 DM, zusammen für nur 170 DM: Detlef P.; Tel.. 02406/79149

Tausche meinen SNES mit 2 Spielen (Streetfighter II und W. L. Basketball) gegen Game Boy mit 5–7 Spielen. Tel. 036961/30826, nach 18 Uhr, greift zu!

Verk. Neo Geo RGB, 2 Pads, M.-Card, 10 Sp. 1800,– DM (AOF 1 + 2, L. Resort, A.-Mission II, 8 Man, Segoku II, Crossed Sword, Robo Army, Nam 1975, Ghost P.). Tel. 04361/80835

Panasonic 3DO! Biete diverse Titel ab 59,– (Namen erfragen). Suche sämtliche japanischen (!) Demo-CDs für das 3DO. Tel. 0621/ 555191 (evtl. Anrufbeantworter)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Original-aufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risi-ko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

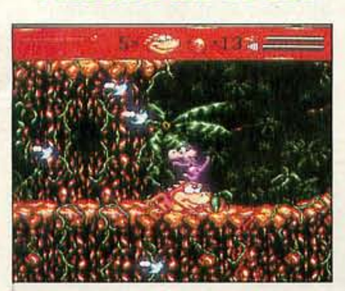
Während bei Sega hinter den Kulissen die Vorbereitungen zur Einführung der neuen Konsolen auf Hochtouren laufen, präsentieren weitere Firmen ihre Hits zum kommenden Weihnachtsfest.



Aiwa CSD-GM1

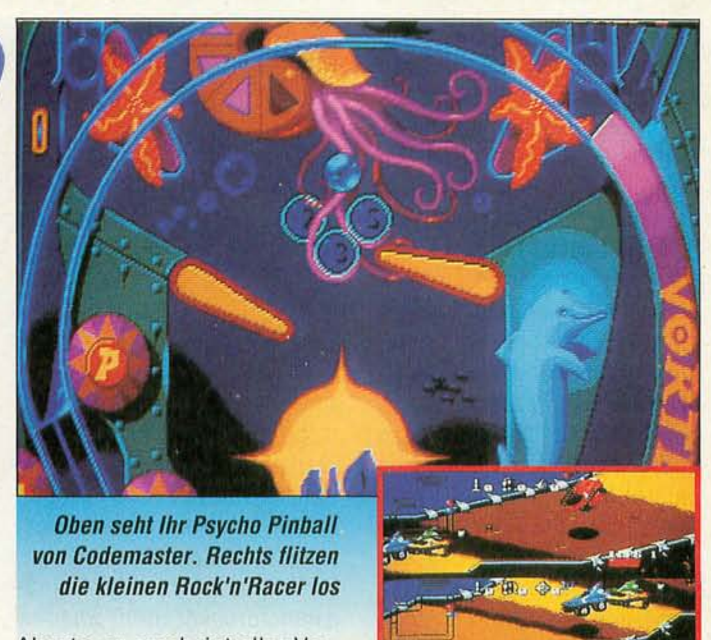
Der Phantasie im Hardwarebereich sind keine Grenzen gesetzt. Auf den ersten Blick scheint es sich hier um ein gewöhnliches — tragbares Kassetten/Tuner-Deck mit integriertem CD-Player zu handeln. Doch dem ist weit gefehlt. Der japanische Elekronikriese Aiwa hat kurzerhand noch ein Mega Drive nebst Mega-CD-Unterstützung mit eingebaut. Global gesehen eine coole Idee, denn durch die Verwendung des bereits vorhandenen CD-Laufwerks, purzelt der Preis des "Multi-Mega-Gettoblasters" auf 45000 Yen (umgerechnet ca. 700 Mark). Eine Veröffentlichung außerhalb des Nippon-Landes ist sehr unwahrscheinlich. Wer also unbedingt ein solches Schmuckstück im "Metallic- Blue"-Brotkasten-Look sein eigen nennen will, bleibt nur übrig, einen Japanimporteur zu finden, der gewillt ist, das Ding über den großen Teich schaukeln zulassen.

Radical Rex



Ein Dino auf Erkundungstour

Das australische Entwicklerteam von Beam Software programmiert zur Zeit fleißig an der MD-Fassung von *Radical Rex*. Das niedliche Jump'n'Run-Abenteuer erscheint aller Voraussicht nach noch dieses Jahr für Segas 16-Biter. Geändert hat sich nichts gegenüber der SNES-Version: Ihr hüpft nach wie vor mit einem knubbeligen Tyrannosaurus Rex durch zehn prähistorische Welten und müßt versuchen, seine Freunde zu befreien.



Oben seht Ihr Psycho Pinball von Codemaster. Rechts flitzen die kleinen Rock'n'Racer los

Psycho Pinball

Die Entwickler von Codemasters *Micro Machines* waren maßgeblich an der vorliegenden *Psycho Pinball*-Variante beteiligt. Es stehen Euch folgende vier Flipper-Themen zur Auswahl: Wild West, Ghost House, Undersea und Fairground. Habt Ihr die richtigen Targets getroffen und drei Stahlkugeln in das entsprechende "Table-Hole" versenkt, geht's im Multi-Ball-Modus erst richtig zur Sache. Wenn alles glattgeht, dürft Ihr ab November die Flipper-Buttons betätigen.



Die ersten Bilder von Doom auf dem Mega Drive 32 X ! Affenschnell!!

Rock'n'Roll Racing

Die SNES-Version ist bereits vor einem knappen Jahr erschienen. In Kürze dürfen sich auch alle MD-Besitzer auf rasante Verfolgungsjagden im *R.C. Pro AM*-Stil freuen. Natürlich haben die Interplay-Entwickler an alle Features gedacht, die das Action-Rennspiel auf der Big 'N'-Konsole schon zu einem Erfolgstitel gemacht haben. Dabei fehlen natürlich auch nicht die fetzigen Rocksongs aus den flotten 70ern. *ws*

32X und Saturn

Sega verfolgt eine ganz andere Strategie als Nintendo: Während Big N sein SNES bis auf den letzten Drücker über die Zeit rettet und dann das Ultra 64 sofort zur Hauptkonsole machen will, setzt Sega zunächst auf Mega-Drive-Tuning. Sega-Deutschland-Vertriebs-Chef Roland M. Müller: "Das 32X bietet dem Konsumenten die Möglichkeit zum Ausbau seines gegenwärtigen Mega-Drive-Systems – zu einem niedrigen Preis und sofort. Der Saturn wird den Verbraucher über den 32X deutlich hinausführen. Mit dem Saturn erhalten Sie eine Multimedia-Konsole, deren Technik so komplex ist, daß der Preis mit Verkaufsstart deutlich über dem Niveau der heute im Markt befindlichen Videospielsysteme liegt. Saturn ist in diesem Sinne kein Volumenmodell (!) und wird in der Startphase anfänglich vor allem die Frühumsteiger begeistern, die Liebhaber von Arcade-Maschinen. Der Saturn ist die ultimative 64-Bit-Maschine. Er stellt ein integratives System dar, das einen absolut höheren Preis erfordert, als die bis dato von Sega genutzte Komponentenstrategie beim Mega Drive." Zweifellos ist diese Strategie gewagt. Ob sie aufgeht, wird die Zukunft zeigen.



Wieder einmal wütet das Mortal Kombat-Fieber im ganzen Land. Kein Wunder, daß sich auch 3DO-Entwickler davon anstecken ließen. Gleich zwei MK-Clones wurden auf den Markt geworfen.

Shadow

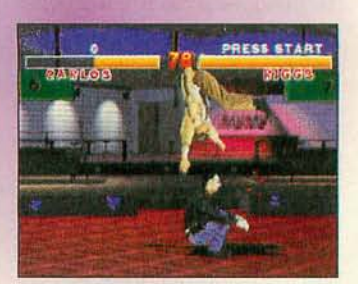


Leider ist auf den Bildern die miese Animation nicht zu sehen

Aus und vorbei: Durch ein hinterhältiges Helikopterattentat wurde der Boß der Verbrecherorganisation Shadow über den Haufen geschossen. Doch jetzt geht der Kampf erst richtig los. Aus allen Teilen der Welt kommen die besten Agenten und Profikiller der Organisation zusammen, um in einem Zweikampfturnier den neuen Herrscher auszufechten. Ähnlich zu *Way of the Warrior* entscheidet Ihr Euch für einen der sieben digitalisierten Recken und los geht die Special-Move-Ballade: Mit Katana-Schwert, Pump-Gun, Schmetterlingsmesser und purer Muskelkraft gehen die Halunken aufeinander los. Doch der Haken ist: *Shadow – War of Succession* ist noch eine Klasse mieser realisiert als das schon unterdurchschnittliche *Way of the Warrior*. Die Figuren haben noch weniger Animationsphasen, die Special-Moves sehen lächerlich aus, Ihr könnt den blitzartigen Angriffen des Rechners mit dem trägen Joypad nicht folgen und die großartig angepriesenen gerenderten Hintergründe sind einfach nur lachhaft. Kurz und gut: Wer mit seinem 3DO in Sachen Prügelspielen auf dem trockenen sitzt, sollte nicht den Fehler machen und auf diesen 'Hilfe'-Kandidaten zurückgreifen. *Shadow* überzeugt mit miserablen Features in allen Sparten zum Stehenlassen im Regal!



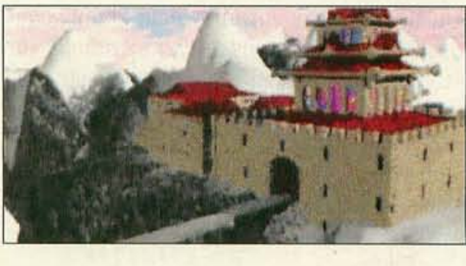
Sieben Mortal-Kombat-lastige Charaktere buhlen um Eure Gunst – wahrscheinlich nicht sehr lange...



Auch die Throws schauen unglaublich schlecht aus!

Way of the Warrior

Es ist passiert: Die Beat'em Up-Macher haben das 3DO entdeckt. Mit einer mitreißenden Story wird der Martial-Maniac auf den 'Weg des Kriegers' eingestimmt: In einer Zitadelle hoch über den Bergen Himalayas treffen sich die besten Kämpfer der Welt, um sich um den Eintrag mit magischem Blut in die letzte freie Seite des Buchs der Krieger zu streiten, das daraufhin für immer geschlossen wird. *Way of the Warrior* ist vom Spiel her als reinrassiger MK2-Clone angelegt: Neun Digi-Fighter prügeln sich mit oder ohne Waffen vor filmreifen Hintergründen, mit brutalen Fatalities, Zaubertränken und einem Sack voller Special-Moves. Hört sich auf dem Papier ganz gut an, doch spielerisch ist's ein glatter Schuß ins Knie. Karge Animationen, ruckhafte Bewegungsabläufe, fehlende Schlaggeräusche, mit dem 3DO-Pad mies zu steuernde Charaktere sowie die nervende Heavy-Metal-Musik drücken die Scheibe klar unterhalb die Durchschnittsgrenze. Einzig die Menge an zu entdeckenden Geheimnissen und Endgegnern sowie der Mangel an Beat'em Ups könnten verzweifelte 3DO-Besitzer zum Kauf reizen. Die Programmierer müssen jedoch noch lernen, daß es bei weitem nicht reicht, ein paar Kämpfer mit Special- und Finishing-Moves aufeinanderzuhetzen und dabei die Spielbarkeit gänzlich außer acht zu lassen.



Wie beim 3DO üblich, wurde auch hier ein tolles Intro gezaubert







Grafik und Sound sind wahrlich nicht schlecht, die Animationen mäßig, aber die Steuerung geht nur mit einem Joyboard einigermaßen!





Volles Inventar im Item-Menü

Slayer

Wer nun doch noch nicht auf den Geschmack von MK-lastigen 3DO-Spielen gekommen ist, dem ist eh' nicht zu helfen (hihi). Deshalb machen wir einmal eine Kehrtwende um 180 Grad und stellen Euch ein 3D-Rollenspiel von **SSI** vor. *Slayer* erinnert zunächst stark an *Wizardry*, jedoch nur äußerlich. Vom Spielprinzip ähnelt es eher einem schlecht umgesetzten *Doom*: Am Anfang könnt Ihr Euch im Menü Euren Kämpfer je nach Belieben zusammenbasteln. Unterschiedliche Kämpferrasse oder Jobs (Fighter, Priester usw.) können durch Anklicken verändert werden. Auch der Schwierigkeitsgrad oder die Anzahl der Levels dürfen nach eigenem Ermessen bestimmt werden. Sind alle Optionen getätigt, geht's ab in den ersten Level. Die Grafik kann man getrost als gelungen bezeichnen, was man aber vom Inhalt und Spielprinzip nicht behaupten kann: Außer Monstern und herumliegenden Items gibt es nichts zu beschnuppern. Gut, es gibt eine automatische Map-Funktion und viele Türen zum Öffnen, aber dafür kaum Rätsel, keine versteckten Levels. Das ganze Spiel läuft eigentlich immer darauf hinaus, den Schlüssel zum nächsten Level aufzustöbern, und das allein bringt ein Rollenspiel doch nicht zum Kochen. *rk/tet*



Millionen von unterschiedlichen Dungeons können in Slayer generiert werden. Die Monster bleiben jedoch gleich.



In dieser Rubrik stellen wir Euch regelmäßig neue Automatenspiele vor, die mit sehr großer Wahrscheinlichkeit für Eure Heimkonsole umgesetzt werden.

Darkstalkers: The Night Warriors



Capcom's neuster Prügelknaller wurde gerade für die Playstation angekündigt!

Nach unzähligen *Street Fighter 2*-Varianten hat es Capcom letztendlich gewagt, ein Prügelspiel in die Spielhallen zu bringen, das diesmal nicht auf den berühmten Erfolgsfiguren basiert. Die "Straßenkämpfer"-Entwickler bleiben zwar ihrem Motto treu: "Knüppeln, was das Zeug hält", dennoch hat *Darkstalkers: The Night Warriors* grafisch und spielerisch einiges auf dem Kasten. Die Palette der 10 anwählbaren Charaktere reicht von furchterregenden Werwolf-Monstern bis zu aufgemotzten Superhelden im Batman-Stil. Hier ein kleiner Auszug aus der Heldenliga: Bishamon ist ein furchterregender Samurai-Krieger, der meisterhaft mit Schwert und schwarzer Magie umzugehen weiß; Rikuo, der grüne Wasserdrache stammt aus den unendlichen Tiefen des Ozeans, er versucht, mit seinen langen scharfen Schwimmkrallen jedem Gegner kunstvoll sein Autogramm einzuritzen; Sasquatsch, ein zu groß geratener Bigfoot, benützt am liebsten seine messerscharfen Raubtierzähne als vernichtende Waffe. Natürlich verfügt jeder der Kämpfer über zahlreiche Special-Moves, die erst durch geschickte Joystick-Verrenkungen ausgelöst werden. Dabei ist es wohl nicht verwunderlich, daß die meisten *Super Street Fighter II*-Moves auch bei *Darkstalkers* funktionieren. Ausgesprochen Capcom-untypisch driftet die Grafik diesmal stark in den knallbunten Comic/Fantasy-Bereich ab, was ich persönlich als willkommene Abwechslung in diesem Genre sehe.

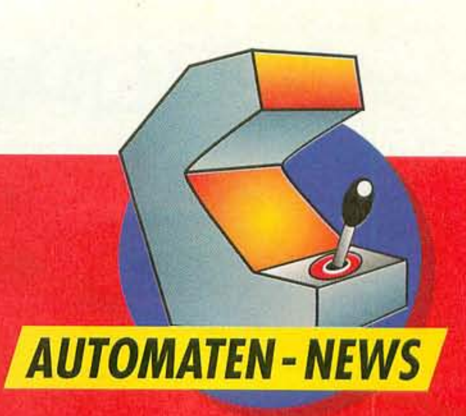


Segas Super Visual Football ist grafisch O.K, aber im Gameplay gibt es massenhaft Schwachstellen

Open Golf Championship

In europäischen Spielhallen haben Golfsimulationen schon immer einen schweren Stand gehabt. Es muß grafisch und spielerisch schon einiges geboten werden, damit die professionellen Automatenzocker einige Märker locker machen. Am besten gefallen konnte bis jetzt *Major Title Golf (2)* von Irem (leider gibt es diese Firma nicht mehr), das grafisch einige sehr





Konami wagt sich erneut aufs sportliche Fairway-Grün. Flotte 3D-Effekte und zahlreiche Spieloptionen erfreuen das Golferherz.

Segas Desert Tank setzt neue Maßstäbe im Coin-Op-Bereich

schöne 3D-Effekte zu bieten hatte. Bei *Konami's Open Championship Golf* haben sich die Entwickler ebenfalls mächtig in die 3D-Zauberkiste gegriffen. Es stehen Euch 5 Golfspezialisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. Auf Wunsch werdet Ihr von einem Caddy begleitet, der Euch nicht nur bei der Schlägerwahl zur Seite steht, sondern auch hilfreiche Tips, passend zur jeweiligen Spielsituation gibt. Wurde alles ausgewählt, findet Ihr Euch auf einem von zahlreichen Fairways wieder und dürft zum ersten Schlag ansetzen. Befindet sich der Ball mal in der Luft, verfolgt eine "fliegende" Kamera das Plastikei in einer eindrucksvollen 3D-Sequenz bis zum Aufsetzen. Im Hintergrund sorgen digitalisierte Vogelstimmen und applaudierende Zuschauer für die entsprechende Golfer-Atmosphäre. Ob es eine Konsolen-Umsetzung von Konami geben wird, steht noch nicht fest.



Super Visual Football

Die USA-WM ist schon lange vergessen, trotzdem schiebt Sega eine weitere Fußballsimulation in die Spielhallen. Insgesamt 12 leistungsstarke Nationalmannschaften stehen Euch bei *Super Visual Football* zur Auswahl. Gespielt wird nach den internationalen Regeln des Fußballsports. Von bösen Fouls, die mit gelben oder roten Karten geahndet werden, bis zu Eckbällen wurde an fast alles gedacht, was das Kickerherz begehrt – bis auf die Abseitsregel. Die Entwickler haben sich diesmal nicht für die seitliche Kameraperspektive entschieden, sondern positionierten die Tore am oberen und unteren Ende des Bildschirms. Mit drei belegten Action-Buttons werden die Feldakteure entsprechend mit Pässen, Flanken und Schußanweisungen versorgt. Nach jedem erfolgreichen Torschuß gibt es eine Jubelsequenz mit anschließender TV-Wiederholung auf einer riesigen Anzeigetafel zu bewundern. Wurde ein komplettes Spiel gewonnen, erscheint eine hübsche Sportreporterin und unterrichtet Euch über alle weiteren Ergebnisse der Meisterschaft. Gesamt gesehen bleibt *Super Visual Football* ein durchschnittliches Pixel-Bolzspiel, das nicht die Klasse von dem NG-Produkt *Super Sidekicks II* erreichen kann. Eine Saturn-Umsetzung ist in Arbeit, wird aber voraussichtlich unter einem anderen Titel erscheinen.

Desert Tank

Segas Automatenschmiede "AM2-Team" werkelt derzeit fleißig an einem neuen Superspiel names *Desert Tank*, das auf der Jamma-Automatenmesse in Tokyo erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Es handelt sich hierbei um eine actiongeladene Panzersimulation, welche grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Die notwendige Rechenpower für das aufwendige 3D-Texture-Mapping-Verfahren liefert das neue Sega-"System 2-Board" (auch "Titan" genannt), das in der Lage ist, ca. 300 000 Polygone pro Sekunde zu verarbeiten. Die gleiche Hardware steckt übrigens auch in *Daytona USA* und dem *Wing War*-Automaten. Die nächsten Spiele, welche die enorme Rechenpower ausnützen werden, sind *Virtua Cop* und der *Golden Axe*-Nachfolger *Axe Battler*. *ws*

MEGA CD/ MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Jaguar

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GAME BOY

NES

So werten WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 70%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß 30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir´s nicht...

Die VG-Gang und ihre Hits



Jan
Unser Radio- und Fernsehtechniker macht Zivildienst und Karriere als Geschirrspüler



Ralf
Unser mathematikstudierender Prügelknabe sammelt Beat´em Ups wie andere Briefmarken.

Ja, ja, manche Rubriken sehen sich Heft für Heft recht ähnlich. Auf dem ersten Blick jedenfalls ... Einem scharfäugigen Leser fällt aber sofort auf, wenn sich mal was ändert!

Top 10 November

	Spiel	System	Wertung
1	*Earthworm Jim*	Super Nintendo	95%
2	*Earthworm Jim*	Mega Drive	95%
3	*NHL '95*	Mega Drive	92%
4	*Alien vs. Predator*	Jaguar	90%
5	*Indiziertes Spiel*	Super Nintendo	84%
6	*Flink*	Mega Drive	82%
7	*Brain Lord*	Super Nintendo	82%
8	*Samurai Shodown*	Game Boy	81%
9	*Indiziertes Spiel*	Mega Drive	81%
10	*Sparkster*	Mega Drive	77%



Hartmut
Könnte keiner Fliege was zuleide tun – aber Katzen, hähähä. Testet vor allem Simulatoren.



Manni
Vertauschte Gitarre und Sitar mit Joypad. Liebt schnuckelige Cartoons über alles...



Wolfgang
Spielt alles, was ihm in die Finger kommt. Außer Schach. Aber Vorsicht, ischt cool, Man!



Tet
heißt richtig Tetsuhiko Hara und ist gewiß kein Bayer. Insider für Importe und Rollis.



Robert
Testet nachts und flirtet tagsüber stundenlang am Phone mit amerikanischen PR-Miezen.



Dirk
Spezialist für alles, was dem Kanzler schlaflose Nächte bereitet. Mag vor allem Jump´n Runs.

Ist der Wurm erstmal drin, wird man ihn so schnell nicht wieder los! Superwurm **Jan** legt mit *Earthworm Jim* die Redaktion platt – da bleibt selbst "Mister Slowhand" **Ralph** die Spucke weg und er sinnt bei *Mortal Kombat 2* auf Rache. An die Jaguar-Konsole läßt **Wolfi** zur Zeit keinen andern ran. Der Grund: Seit *Alien vs. Predator* kann er angeblich ohne das Original-Aliens-Gekreische nicht mehr kreativ arbeiten. **Tet** hüllt sich derweilen in geheimnisvolles Schweigen und schiebt nur einen Zettel mit vielsagenden Fragezeichen rüber: F?nal F?ntasy 3? Vom Affen gebissen wurden **Hartmut** und **Rob Zäng**. Besonders auf die 3D-Effekte in *Donkey Kong Country* sind beide total abgefahren. Lautlos im Weltall fahndet **Dirk** in *Vortex* nach dem zerlegten Zentralrechner der Deoberaner. Und **Manni** gibt mit den *Micro Machines* kräftig Gas.



Sehr Bedrohlich! Entweder losballern oder schnell das Weite suchen



Der Knabe links überlegt noch ob er auch so Aussehen möchte, grins

JAGUAR

Finally!!!

Alien vs. Predator

VIDEO GAMES CLASSIC



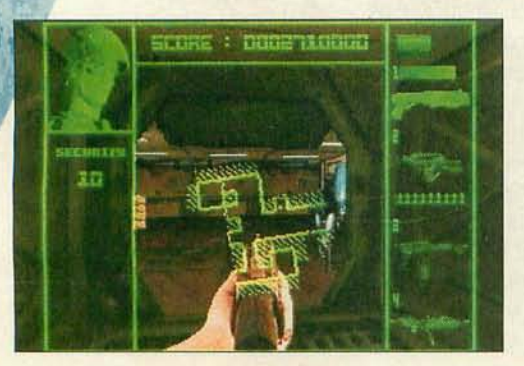
Als Marines-Söldner macht's am meisten Spaß

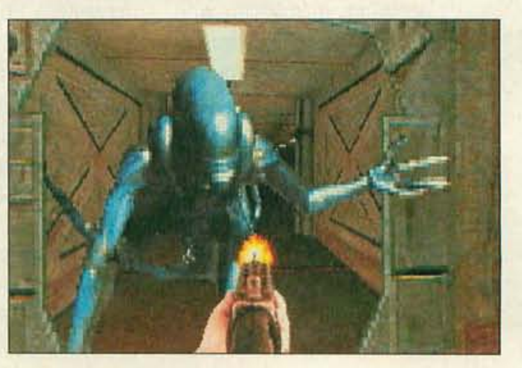
Lange Zeit haben sich die Jaguar-Fans in harter Geduld üben müssen, doch jetzt ist es soweit! Das von Atari beauftragte Entwicklerteam Rebellion-Software hat endgültig einen Schlußstrich unter seine permanenten Verbesserungsarbeiten gezogen. Ob es sich gelohnt hat, den Veröffentlichungstermin knapp zehnmal platzen zu lassen, und ob die lang versprochene "64-Bit"-Qualität mit *Alien vs. Predator* erreicht wird, erfahrt Ihr auf diesen zwei Testseiten. Zuvor möchte ich noch ein paar technische Daten loswerden. Über 100 Mbit an Grafik und Soundinformationen haben die Rebellion-Programmierer durch spezielle Komprimierungsroutinen auf sparsame 16-MBit zusammenschrumpfen lassen. Die Story der dreidimensionalen Ballerei orientiert sich an den beiden Kinohits: Alien(s) und Predator. Der Schauplatz des Geschehens ist der Planet LV-426. Dort wurde vor kurzem ein Trainingscamp errichtet, in dem militärische Spezialeinheiten ausgebildet werden. Plötzlich bricht der Funkkontakt zwischen Raumstation "Golgotha" und der Erde ab. In der letzten Meldung war nur noch von feindlichen Außerirdischen die Rede, welche gerade im Begriff sind, die Station einzunehmen. Auf der Erde wird sofort eine "Special-Force"-Einheit auf den Weg geschickt, die nach dem Rechten sehen soll. Unmittelbar nach der Landung wird das Ausmaß der Alien-Katastrophe klar, es geht um Leben oder Tod. Ihr habt nun die Wahl, in die Rolle eines Aliens, Predators oder "Marines"-Soldaten zu schlüpfen. Alle drei Charaktere verfolgen unterschiedliche Ziele und verfügen über verschiedene Waffenarten. Als Marine gilt es, die Selbstzerstörungsanlage der Basis zu aktivieren und schleunigst das Weite bzw. die Rettungskapsel aufzusuchen. Zahlreiche Waffensysteme wie z.B.: Flammenwerfer, Maschinengewehre oder eine Shoot-Gun helfen Euch, die lästigen Aliens bzw. Predator-Knaben vom Hals zu halten. An die begehrte High-Tech-Ausstattung kommt Ihr erst heran, wenn Ihr die überall verstreuten Zugangsberechtigungskarten gefunden habt. Mit diesen könnt Ihr nun zuvor verschlossene Kammern öffnen, in denen sich meist nützliche Zusatzextras, wie Munitionspackungen oder Healthpacks befinden. Trotzdem ist sparen angesagt, denn jeder Schuß und gegnerische Treffer zieht ein kleines Häppchen von den Energie/Vorratsbalken ab. Habt Ihr einen der Aliens in seine Einzelteile zerlegt, hinterläßt der Übeltäter auch noch eine säureätzende gelbe Flüssigkeit, die Ihr aus gesundheitlichen Gründen weit umgehen solltet. Kleiner Tip am Rande: Eini-

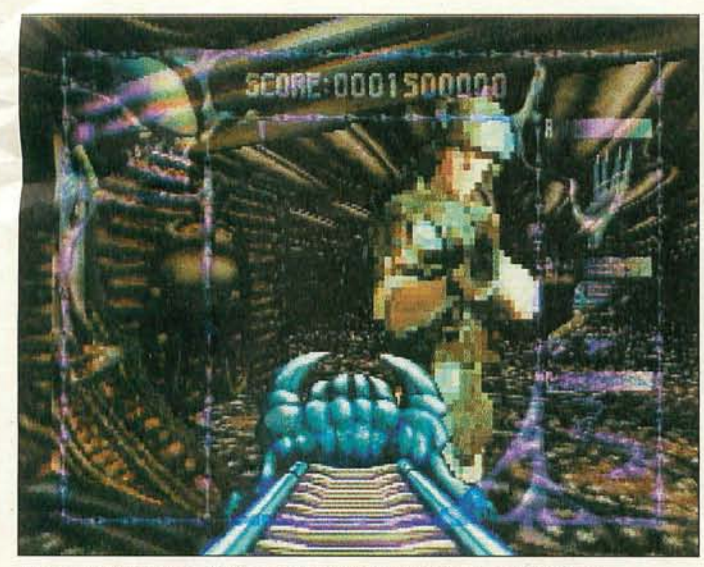




Ein Face-Hugger aus nächster Nähe. Wie appetitanregend! Die grüne Status-Informationsmaske läßt sich komplett Ausblenden.

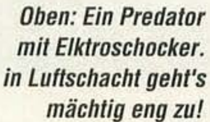






Hier seht Ihr ob der Alien sich vorher die Zähne geputzt hat





Oben: Ein Predator mit Elktroschocker. in Luftschacht geht's mächtig eng zu!



ge Kolonie-Bewohner, die das Zeitliche schon gesegnet haben, besitzen hilfreiche Items, die durch einfaches Drüberweglaufen aufgenommen werden. Für "Kammerjäger" mit schlechtem Orientierungssinn haben die Entwickler eine Auto-Mapping-Funktion eingebaut, die Euch den absoluten Durchblick verschaffen soll. Abrufbare Computerterminals geben Auskünfte über die verschiedenen Räumlichkeiten der Raumstation oder versorgen Euch mit nützlichen Tips für die Mission. Des weiteren gibt es noch eine computergesteuerte Krankenstation, welche sogar die Wunden Eures Heldensprites heilen kann. *Alien vs. Predator* ist in fünf komplexe Level-Stockwerke aufgeteilt, die jederzeit mit einem Aufzug erreicht werden können. Dank eingebauter Batterie lassen sich bis zu drei Spielstände abspeichern.



Ich bin schwer beeindruckt von dem, was die Rebellion-Jungs hier abgeliefert haben. Nachdem ich *Alien vs. Predator* nach mehreren Nachtsitzungen endlich durchgespielt habe, muß ich sagen, daß ich seit langem kein Spiel mehr im Modulschacht hatte, das mich durchgehend mit Schweißausbrüchen konfrontiert hat. Durch die Originalsoundeffekte aus dem Film, z.B. das markante "Scanner-Piepsen" oder das Alien-Gekreische, wird eine unglaublich realistische "Outer Space"-Atmosphäre erzeugt. Ihr glaubt es gar nicht, wie schockierend es sein kann, wenn Euch aus einer dunklen Ecke plötzlich ein Alien oder Predator entgegenspurtet, mit entsprechender Geräuschuntermalung. Nun ein paar Worte zum Optischen: Die "Textures"-Grafiken sind einfach atemberaubend und meines Erachtens das beste, was ich je auf einer Heimkonsole gesehen habe. Das gleiche gilt auch für die Animationsphasen der gesamten Sprite-Palette. Alle Söldnerhelden lassen sich hervorragend steuern, es ist sogar möglich, mit dem Tasten-Keypad seitlich nach links oder rechts zu laufen. Selbst das Scrolling im "Geradeauslauf" ist butterweich und muß sich keinesfalls vor leistungsstarken 486-PCs verstecken. Allerdings ist ein leichtes Ruckeln beim Drehen um die eigene Achse festzustellen, was aber insgesamt gesehen keinen gravierenden Kritikpunkt darstellt. Jeder der fünf Alien-Levels ist gigantisch groß, zudem gibt es noch massig viele Geheimgänge zu erforschen, was letztendlich der Langzeitmotivation zugute kommt. Am meisten Spaß macht das Spiel mit dem "Marines"-Charakter, da der über das größte Waffenarsenal verfügt und man drauflosballern darf, was das Zeug hält. Im Alien- bzw. Predator-Gewande sinkt der Spielspaß etwas in den Keller, denn hier muß ohne großartige Schußwaffen gekämpft werden. Bleibt nur noch zu sagen: Ein absolutes MUSS für Jaguar-Fans und alle, die es noch werden wollen. Aber merkt Euch: "In Space no one can hear you scream!". *ws*



Überraschungs-Ei: Pappa-Alien mit seinem kleinen Schützling

JAGUAR

System: Jaguar
Spieletyp: 3D-Action/ Strategiespiel
Hersteller: Atari
Testversion von: Atari
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Spielstände speicherbar
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 160 Mark

Grafik: 86%
Musik: 20%
Soundeffekt: 88%
Spielspaß 90%

Redaktionswertung



Kitanas Top-Combo: Erst ins Elektrofeld laufen lassen...



...dann mit einem Überfliegerpunch zur Strecke bringen

VIDEO GAMES CLASSIC

Blood rules the world

Mortal Kombat 2

Nach unzähligen mehr oder weniger hohlen Clones des Ur-Beat'em Ups SF2 treffen sich nun die neuesten Updates der Top 3 der Prügelspielwelt (mal ohne Berücksichtigung der Neo-Geo-only Leckerbissen) in kurzen Abständen zum ultimativen Dreikampf: Video Games wird Euch sagen, ob *Super Streetfighter 2*, *Samurai Shodown* oder eben *Mortal Kombat 2* die Nase um die Gunst des Joypad-Prüglers vorn haben werden. Der Nachfolger des heiß diskutierten Blutspektakels glänzt vor allem durch seine toll animierten Darsteller: Zwölf Digi-Charaktere (leider nur auf Super-Nes und Mega Drive) streiten sich darum, wer dem Oberbösewicht und Boß von Shang Tsung, Shao Khan, die vernichtende Niederlage beibringen darf. Alle Fighter haben neue und wirksam einsetzbare Special-Moves verpaßt bekommen: Liu Kang zum Beispiel stellt mit seinen sowohl am Boden in Gesichtshöhe und in der Luft ausführbaren Feuerbällen, mit dem im Ansatz nicht zu erkennenden Sprungkick und dem vernichtenden Bicycle-Kick einen fast unüberwindbaren Gegner dar. Auch einige der neuen Knochenbrecher stellen technisch eine Klasse für sich: Die zwei Ladies verfügen über Tricks, die nur schwer gekontert werden können. Wenn Euer Gegner im Zweispielermodus Mileena als Schützling auswählt, solltet Ihr auf der Hut sein: Mit zweimal rechts und Kick verschwindet die vermummte Killerin im Boden und taucht unmittelbar vor Eurem Gesicht wieder auf. Dieser Move ist nur äußerst schwer abzuwehren und Hartmut hat damit einige Siege gegen mich, den absoluten Beat'em Up-Freak, einsacken kön-



...das passiert, wenn Ihr es mit einem Wurfgeschoß versucht!

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 180 Mark

Grafik: 81%
Musik: 79%
Soundeffekt: 78%

Spielspaß: Wegen Indizierung keine Spielspaß-Wertung

Redaktionswertung



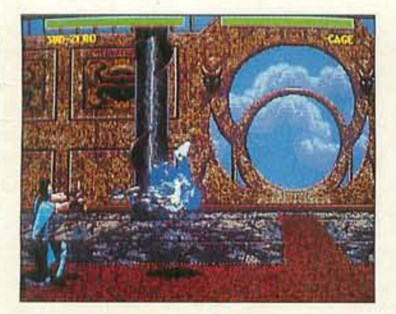
Distanzwaffen sind gegen den Computer oft wirkungslos



Mit Liu Kang habt Ihr noch die besten Chancen...



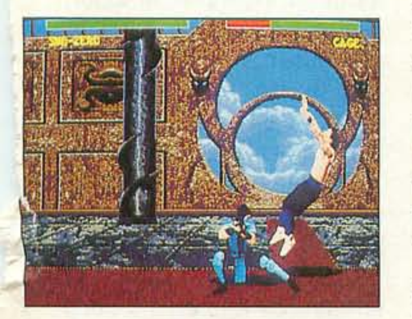
...doch wehe er ist Euer Gegner: Seine Feuerbälle schleudert er aus allen Lagen



Sub-Zeros Top-Combo: Erst einfrieren ...



... dann per Aufwärtshaken ins Reich der Träume schicken ...



... und mit einem gekonnten Fußfeger von den Beinen holen



Special-Move-technisch präsentieren sich alle Fighter mit sämtlichen Eissorten und Fächern gewaschen



Lady-Cracker Jade blinzelt hinter dem Zauberbaum hervor:

nen. Aber wollen wir nicht um den heißen Brei herumreden: Die *Mortal Kombat*-Reihe konnte sich nicht zuletzt aufgrund der Blutorgien in Form von Finishing-Moves von der Masse der 08/15-Beat'em Ups abheben. Und davon werdet Ihr auch im Sequel massenweise zu Gesicht bekommen. Sowohl die Super Nes als auch die Mega-Drive-Version werden definitiv einer Schlachtbank Konkurrenz machen können: Splatter-Fans finden alle vom Automaten her bekannten möglichen und unmöglichen Arten, dem menschlichen Leben ein frühzeitiges Ende zu setzen. Da Video Games in erster Linie eine Jugendzeitschrift ist, konzentrieren wir uns bei den Bildschirmfotos vor allem auf die Martial-Arts-Action. Wir verschweigen aber dennoch nicht, daß sich bei *Mortal Kombat 2* das bestätigt, was unser Biologielehrer immer gepredigt hat: Der Mensch besteht zu 80 Prozent aus Flüssigkeiten, die Ihr im Spiel alle zu Gesicht bekommt ... Davon können auch die Unmenge von Friendship- und Babality-Moves nicht ablenken. Hier könnt Ihr Eurem besiegten Gegenüber eine Torte oder einen Blumenstrauß überreichen, statt ihm die Rübe vom Hals zu kicken. Es gibt aber auch andere interessante Dinge zu entdecken: In allen Versionen (sogar Game Boy und Game Gear!) blinzeln ab und zu hinter Bäumen oder am Bildschirmrand hidden Charakters ins Bild, die es mit verzwickten Tricks zum Kampf herauszufordern gilt. Hierbei geht probieren über studieren und/oder es empfiehlt sich, bei unserem Tips-Profi Dirk die Kolumnen zu wälzen. Noch ein paar Facts zum Turnierablauf: Zuerst müßt Ihr alle Mitstreiter inklusive Eures Spiegelbilds auf die Bretter legen, um gegen eine witzige Kreatur antreten zu dürfen (hier gilt wieder 16-Bit only). Kintaro sieht dem Drachenmonster Goro aus Teil eins zum Verwechseln ähnlich. Ihm wurde lediglich eine neue Rüstung und das Gesicht eines alten Mannes verpaßt. Schlagt Ihr dieses Ungetüm, kommt's zum ultimativen Showdown mit dem Meister aller Klassen: Shao Khan. Die Ausdauerrunden aus Teil eins wurden übrigens wegrationalisiert

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em Up

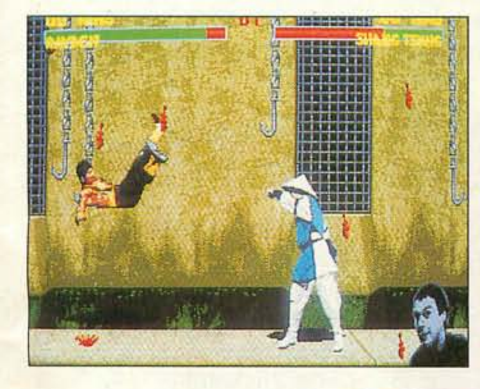
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 180 Mark

Grafik: 82%
Musik: 75%
Soundeffekt: 62 %

Spielspaß Wegen Indizierung keine Spielspaß-Wertung

Redaktionswertung

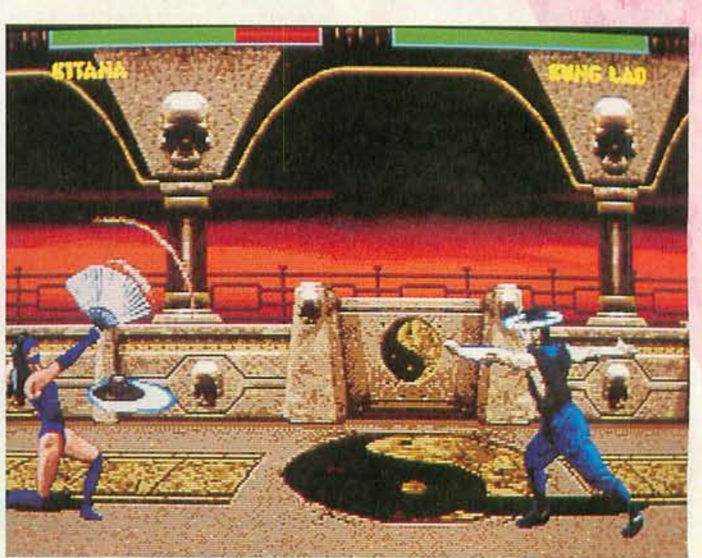
MEGA DRIVE



Eine Reihe von versteckten Charakteren lockert den Spielverlauf auf



Im Hintergrund deutet sich schon an, daß sich Liu Kang nicht mehr von diesem Backdrop erholen wird



Rot, rot , rot, wenn ich werfe bist du ...

GAME GEAR

Wie schon öfters erwähnt, gibt's das Sequel auch auf den Handhelds: Diese Versionen weisen jedoch gravierende Unterschiede zu ihren großen Brüdern auf. Erstens müßt Ihr auf eine ganze Reihe von Kämpfern verzichten, da nur neun Ketchup-Fans in den begrenzten Speicher gepreßt werden konnten. Das heißt dann kein Raiden, kein Kung Lao, kein Johnny Cage, kein Baraka und auch kein Kintaro! Hintergründe werdet Ihr auch nur schlichte zwei finden, dafür haben sich die Programmierer jetzt brav an das gehalten, was ich schon im ersten Teil gepredigt habe: Die



Diese ganzen Fatalities sind doch echt zum Kotzen ...

Wollen doch mal sehen, ob dein Halsweh nicht zu kurieren ist

Sieht man leider nicht: Kung Lao verschwand gerade und ist soeben wieder aus dem Boden aufgetaucht



Der mieseste Move unter Männern überhaupt!

Special-Move-Kombinationen sind nicht noch schwieriger als auf den 16-Bit-Versionen und gehen demzufolge recht locker von der Hand. Als Trostpflaster für die entschwundenen Kämpfer enthalten die Handheld-Module dafür viele Fatalities, Babalities und Friendship-Moves und auch ein paar versteckte Leutchen.

GAME BOY



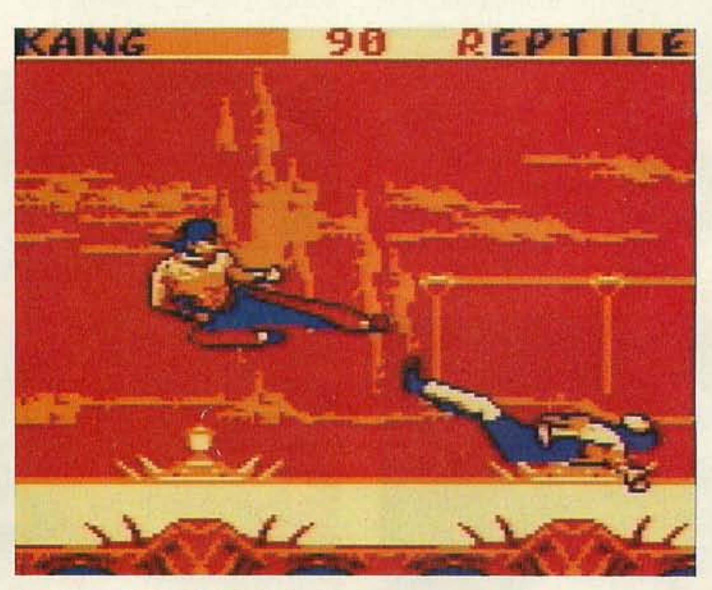
Um gleich mal von hinten anzufangen: Bis Ihr die Bosse Kintaro und Shao Khan zu Gesicht bekommt, werdet Ihr schon den ein oder anderen Wutanfall bekommen. *Mortal Kombat 2* kann sich nicht gerade mit den Lorbeeren schmücken, besonders leicht zu sein, aber die Spieler ließen ja nach Teil eins allerorten verlauten, daß ihnen nach härteren Duellen dünkt. Bitte schön ... Wenn Ihr wollt, daß Liu Kang schon auf very easy mit seinen Feuerbällen wie mit 'ner Kalaschnikow hantiert ... aber ehrgeizige Beat'em Up-Fans werden's sicher als zusätzliche Motivation annehmen. Natürlich handelt es sich hier trotz des übermäßigen Ketchupverbrauchs um einen absoluten Spitzentitel seines Genres: Zwölf tolle und vor allem leicht ausführbare Special-Moves (fast keine links-rechts und unten-oben Bewegungen), atmosphärische und finstere Hintergründe, düstere Begleitmusiken, krachende Soundeffekte (leider Super Nes only!), viele versteckte Charaktere, abgefahrene Joke-Moves nach Ende der Kämpfe und Shang Tsung, der sich in jeden Kämpfer verwandeln kann, sind nur einige der Zutaten, die diesen Titel raketenförmig in die "Top Drei" der Beat'em Up-Szene katapultieren (das galt jetzt für die 16-Bit-Versionen). Die Betonung liegt aber auf 'Top Drei', denn *Super Streetfighter 2* hat aufgrund seines intelligenten Kampfstils noch gaaaaaaanz knapp die Nase vorn: Bei MK2 passiert es beispielsweise häufig, daß Ihr direkt neben dem (Computer-)Gegner steht und irgend-



So sehen Fatalities mit einer Handvoll Farben aus



Das ist der kümmerliche Rest der Game-Boy-Streiter



Liu Kangs Flying Kick funktioniert auch auf dem Handheld gut und ist genauso leicht einzusetzen wie bei den 16 Bitern



System: Game Boy
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 65%
Musik: 56%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 65%

Redaktionswertung

eine Aktion anbringen wollt, doch Eure Joypadeingabe wird meines Erachtens gar nicht zur Kenntnis genommen und Ihr müßt hilflos einen Throw hinnehmen. Sowas kann einen schon zur Weißglut treiben, denn bei SSF2 kommt dies praktisch nie vor. Auch ist es etwas eintönig, daß alle Charaktere zwar reichhaltige, aber identische, Grundschläge besitzen. Wenn Ihr aber schon eine Version von SF2 besitzt, solltet Ihr Euch lieber MK2 oder Samurai Shodown zulegen – denn nur vier neue Charaktere in SSF2 sind schon etwas wenig gegen die tolle Konkurrenz im Beat'em Up-Sektor. Im Vergleich zu *Samurai Shodown* zieht MK2 auch haarscharf den kürzeren: Takara hat eine exzellente Umsetzung eines der besten Beat'em Ups aller Zeiten abgeliefert, die zudem mit den verschiedenen Waffen einen wirklich frischen Wind in die Super Nintendo-Spielepalette bringt (bald auch fürs Mega Drive erhältlich). Jetzt aber noch ein Wort zu den Handheld-Versionen: Wenn man mal davon ausgeht, daß es sehr wenige unter Euch gibt, die nur eine tragbare Konsole ihr eigen nennen, gibt es eigentlich keinen vernünftigen Grund, sich die Game-Boy- oder Game-Gear-Variante zuzulegen: Werden wie auf dem Game Boy mehr als ein Drittel der Fighter wegrationalisiert und dann exakt die übriggelassen, die sich auf dem Schwarzweiß-Screen wie ein Ei dem anderen gleichen, so daß Ihr oft Schwierigkeiten habt, Euren Kämpfer auszumachen und dann auch nur zwei Backgrounds spendiert, so kann man eigentlich nur noch von Mini-Mortal Kombat 2 reden. Die Spielbarkeit wurde auf beiden Handhelds doch recht ordentlich hinbekommen – auch wenn der eiserne Schwierigkeitsgrad frustriert und Ihr Probleme habt, Euren Lebensbalken zu erkennen.

Fazit: Im Grunde müßten Zweikampffans eigentlich alle drei Spitzen Beat'em Ups besitzen. Wenn Ihr immer noch zweifelt, hilft vielleicht als letztes Argument der Preishammer: Die 16-Bit-Versionen werden im Moment um die 150 Mark gehandelt.

rk

Die Grafik sieht für Game Gear-Verhältnisse recht ordentlich aus

Vielleicht haben deshalb nicht alle Fighter ihren Stammplatz gefunden?

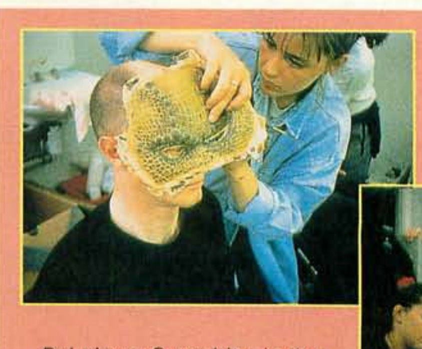
System: Game Gear
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 68%
Musik: 65%
Soundeffekt: 63%

Spielspaß **75%**

Redaktionswertung



Baraka muß eine Menge ekelhafter Schminkarbeit ertragen

Bei einem Superhit wie der MK-Reihe wird natürlich dementsprechend die Werbetrommel gerührt (15 Millionen $ weltweites Budget!). Von der Kohle wurde auch ein ansehnlicher Spot in unterschiedlichen Längen von der Redwing-Filmgesellschaft in den Shepperton Studios produziert. Dabei wirkten mit David Anderson als Regisseur und Denis Crossan als Director of Photography Leute mit, die schon viele Preise auf dem Werbefilmsektor eingeheimst und auch in Kinofilmen ihre Hände mit im Spiel hatten, z.B. The Real McCoy mit Kim Basinger oder Blue Ice mit Sean Young und Michela Caine. In den 10 bis 45 Sekunden langen Versionen treten im besten Musikvideostil mit schnellen Schnittfolgen die sechs Kämpfer Baraka, Sub-Zero, *Reptile*, *Shao Khan*, Kitana und Scorpion auf, um Euch das Sequel schmackhaft zu machen. Der Sound der Filmchen wurde übrigens mit von Leuten der Band 'The Cult' eingespielt. Ob die, nach einer Preproduction-Zeit von zwei Monaten, in vier Tagen abgedrehten Spots auch in unseren Landen zu bewundern sein werden, ist aufgrund der fragwürdigen Inhalte des Spiels höchst ungewiß.



Wow! So ein Model gibt sich doch nicht als Killerin aus



Am Set wird noch letzte Hand an Scorpion angelegt



Boß Shao Khan macht auch real eine gute Figur

Wo gerade noch eine Schlange Grauen verbreitet...



...kriecht jetzt unser grüner Ninja mit dem reptilischen Namen aus dem Boden

MEGA DRIVE



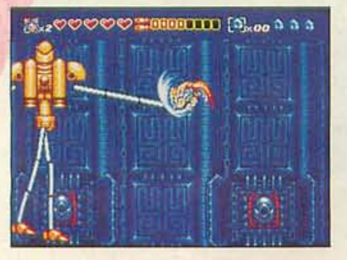
Mit mächtiger Blechhilfe geht's den Wölfen in ihrer Festung an den Kragen

The Rocketeer

Sparkster

Nachdem unser niedliches Opossum vor gut einem Jahr über das Schweineimperium hergefallen ist, sind jetzt die armen Wölfe dran. In *Sparkster*-Rocket Knight Adventures 2 übernehmt Ihr wieder die Rolle des edlen Ritters im Raketenrucksack. Ihr könnt nach wie vor Klingenhiebe verteilen und (nach jeweils kurzer Aufladephase) nach Belieben in die Lüfte gehen und nach versteckten Extras suchen oder fliegende Endgegner fertigmachen. Neu ist eine Art Roulette: Sammelt Ihr zehn der allerorts verstreuten Edelsteine auf, dreht sich das Glücksrad für Euch und spuckt weitere Edelsteine, Power-Ups, Lebensenergie, 1-Ups (selten) oder gar Bomben (nur auf Hard) aus. Die einzelnen Stages beinhalten wieder allerlei Gemeinheiten und abgedrehte Gegner. In Level zwei müßt Ihr alle Antriebsgeräte einer fliegenden Festung zerstören. Dabei gibt es verschiedene Einflugschneisen, die Euch nach einem festgelegten Prinzip zu einzelnen Orten katapultieren, während Euch Bombenabschußkrater langsam den Boden unter den Füßen wegsprengen, d.h. schnell sein, Leute! Auch die Riesenroboter-Stage wurde wieder integriert: Im Kopf des stampfenden Ungetüms spurtet Ihr Richtung Festung von Ede Wolf und entledigt Euch dabei mittels gezielten Faustschlägen den anhänglichen Flugobjekten der Gegner. In der Burg angekommen, kommt es dann zum Ringkampf mit einem anderen wildgewordenen Riesenblechhaufen, gesteuert von einem feindlichen Sparkster-Clone. Der coolste Gag wartet kurz vor Ende des Spiels: Der letzte Endgegner zündet einen Zauber, der kurzerhand Eure Rollen vertauscht. Dann könnt Ihr mal sehen, wie schwer es ist, als armer Boß mit seinem ganzen Arsenal so einem wuseligen kleinen Tierchen mit Raketenrucksack beizukommen! Interessant ist auch, daß sich die Levels komplett ändern, je nachdem, was für einen Schwierigkeitsgrad Ihr nehmt, es gibt dann andere und neue Rätsel, Grafiken und Bosse. Geht Ihr trotz Feuer unterm Hintern baden, hilft Euch eine Handvoll Continues aus der Patsche.







Viele Features erinnern an den tollen Vorgänger, an den Sequel nur stellenweise herankommt





Natürlich steht nicht zur Diskussion, daß auch *Sparkster* den bekannten Konami-Standard hält und wie sein Vorgänger mit vielen witzigen Stages und Feinden aufwartet. Aber es wurden meiner Meinung nach zu viele Features und Stages übernommen und zu wenige Innovationen ins Modul gequetscht. Die Endgegner besitzen eigentlich nicht mehr die Klasse ihrer Verwandten aus Teil eins und tolle Gags wie das Spiegelbild im Säuresee, findet Ihr nur noch selten. Auch die Grafik wirkt meist steif und eckig und dem Opossum fehlen doch einige Animationsphasen, um ihm das Leben von etwa Earthworm Jim einzuhauchen. Die Musikstücke gehen dagegen gut ins Ohr, was man von den manchmal nervenden Soundeffekten nicht behaupten kann. *Sparkster* ist zwar spielerisch gut, aber keinesfalls besser als der Vorgänger. *rk*



System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü, Continue, Passwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 72%
Musik: 78%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT

ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

FÜR MEGADRIVE™ UND SNES™ NUR DM149,-



MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!



MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS*

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CHEAT-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CHEAT-FINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.



"DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".



ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!



ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!



UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

SPECIAL FX™ SYSTEM

PRO ACTION REPLAY

* NUR SNES UND MEGADRIVE

MK 1 FÜR
- MASTER SYSTEM™ DM 79,-
- GAME GEAR™ DM 79,-
- NES™ DM 99,-
- GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

INKLUSIVE COMPETITION PRO JOYPAD

DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo ★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

SNES™

ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ — DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ — DM 69,-

MEGADRIVE™

MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ — DM 59,-

CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ — DM 99,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ — DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

COAR2-1094





Links: Die stimmungsvolle Sonnenuntergangsgrafik stammt aus der Bergwelt

Wenn Ihr den Schrumpfzauber gefunden habt, dürft Ihr Euch den riesigen Baum hochkämpfen und Euch mit fetten Würmern und sonstigem Ungeziefer auseinandersetzen

The Misadventures of Flink

VIDEO GAMES CLASSIC

Psygnosis neuestes Jump'n' Run entstand in einer mustergültigen paneuropäischen Zusammenarbeit, vor der die meisten EG-Beamten vor Neid erblassen würden. In neun *Monaten* entwickelten ein österreichischer Programmierer, ein holländischer Grafiker und ein deutscher Musiker mit Hilfe eines englischen Produzenten *The Misadventures of Flink*. Das Resultat kann sich sehen lassen, denn *Flink* bietet insgesamt 52 verschiedene Level, 94 unterschiedliche Gegner, fünf Bosse, zehn Zaubersprüche und 13 Musikstücke (ich habe natürlich keine Strichlisten geführt, die Entwickler waren so freundlich, diese Details im Abspann zu erwähnen).

Grund für Euer bevorstehendes Abenteuer ist mal wieder ein böser Zauberer. In diesem Fall heißt er Wicked Wainwright und hat die vier Herrscher der kleinen Insel Imagica entführt, um selbst die Macht zu übernehmen. Er sperrte die vier Weisen in vier Kristalle, die er irgendwo auf der Insel versteckte. Flink, einem jungen Zauberlehrling, fällt die glorreiche Aufgabe zu, die Kristalle wiederzufinden, um damit das Tor zu Wainwrights Hauptquartier zu öffnen. Zu Beginn steht Euch eine Reihe von Optionen zur Verfügung. Ihr wählt zwischen drei oder fünf Continues (ich empfehle fünf, und selbst die sind noch zuwenig), die Bildschirmsprache läßt sich hier zwischen Deutsch, Englisch und Französisch umschalten. Wenn Ihr Euch für den "Practise"-Mode entscheidet, erhaltet Ihr zwar unendlich viele Continues, könnt Euch jedoch nicht durch den letzten Level durchkämpfen. Euer Abenteuer beginnt auf der Landkarte, die vor und nach jedem Level erscheint. Sie gibt Euch einen Überblick, wie weit Ihr schon vorgedrungen seid. Falls Ihr übrigens bestimmte Gegenstände oder Schatzkisten beim ersten Mal nicht gefunden habt oder öffnen könntet, dürft Ihr auf der Karte zu einem schon gelösten Spielabschnitt zurückkehren, um wichtige Dinge nachzuholen. Mit einer speziellen Option im Zaubermenü läßt sich ein schon bestandener Level auch jederzeit wieder verlassen. Bevor Ihr irgendwelche Zaubersprüche anwendet, braucht Ihr zunächst eine Herstellungsanleitung in Form von Magic-Scrolls, die meist in Schatzkisten versteckt

Die beiden ersten Endgegner sehen absolut genial aus



Auf der Karte seht Ihr die Insel im Überblick



Die Scrolls sagen Euch, wie Ihr einen Zauberspruch braut







Am Ende der Geisterwelt trefft Ihr auf diesen unangenehmen Zeitgenossen, den Ihr nur mit Schlägen auf die Schädeldecke zur Strecke bringen könnt

Im letzten Level kurz vor dem großen Boss wird es sauschwer

überall auf der Insel verstreut liegen. Dazu benötigt Ihr auch noch die richtigen Gegenstände, um den Spruch zu brauen, denn jede Magie besteht aus drei Zutaten. Auch wenn Flink den Zauber endlich gelernt hat, kann er ihn noch lange nicht anwenden, denn ohne magische Energie geht gar nichts. Am oberen linken Bildschirmrand seht Ihr eine Flasche, die idealerweise mit roter Flüssigkeit gefüllt ist, denn dann habt Ihr maximalen Magievorrat. Bei jeder Berührung mit einem Gegner geht Eure Energie flöten. Ihr könnt einen Großteil davon jedoch wieder einfangen, denn sie schwebt als eine Art Glühwürmchen kurzzeitig um Euch herum. Aber auch ohne Zauber ist Flink nicht ganz hilflos. Die meisten Gegner reagieren allergisch gegen ein bis zwei Sprünge auf den Kopf, besonders effektiv erweisen sich geworfene Steine oder Schatzkisten. Einige Angreifer lassen sich nach der ersten Kopfnuß ebenfalls aufnehmen und schmeißen. Auf der Insel verstreut findet Ihr auch Scrolls mit nützlichen Tips, z.B. solltet Ihr mal ausprobieren, was passiert, wenn Ihr den Dämon zweimal hintereinander anwendet. Zu Beginn kämpft Ihr Euch durch einen Zauberwald mit verwunschenen Bäumen und wunderschönen Wasserwelten. Im Hintergrund tauchen Schlangen auf, die langsam nach vorne kommen und sich dabei fließend perspektivisch vergrößern, der Effekt ist genial! Später trefft Ihr in der Geisterwelt auf verzauberte Wolken und Miniversionen des alten Gottes Zeus, die mit Blitzen nach Euch werfen. Nach jeweils 8 bis 10 Levels wartet ein Boß auf Euch, wobei vor allem die ersten zwei grafisch superb aussehen und genial animiert sind. Obwohl *Flink* zu den schwersten Jump'n'Runs fürs Mega Drive gehört, gibt's keine Paßwörter und auch keine Batterie zum Abspeichern der Spielstände. Langanhaltender Spielspaß und mindestens ebensoviel Frust sind also garantiert.



Wenn man sich *Flink* mal genauer ansieht, merkt man erst, was grafisch auch auf dem Mega Drive möglich ist. Traumhafte Hintergründe, Gegner und Gegenstände, die wunderbar fließend perspektivisch ihre Größe verändern und riesige detailliert gezeichnete Endgegner haben die gesamte Redaktion in Staunen versetzt. Entweder haben die Grafiker anderer Firmen bisher ziemlich mittelmäßige Arbeit abgeliefert oder der holländische *Flink*-Künstler hat ein begnadetes Händchen. Wie auch immer, dieses Modul ist ein Wunderwerk an Farbenvielfalt und stimmungsvollen, detailreichen Hintergründen. Die Musik und Soundeffekte können da leider nicht mithalten. Zwar passen die einzelnen Stücke zur Gesamtstimmung des Spiels, etwas mehr Pep hätte aber nicht geschadet. Falls Ihr Euch nicht zu Tode ärgern wollt, empfehle ich Euch dringend ein neues Joypad oder am besten einen guten Joystick, denn an manchen Stellen kommt Ihr nur durch absolut exakte Steuerung weiter. Durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad kann es Euch durchaus passieren, daß Ihr das Modul verzweifelt in die Ecke schmeißt. Falls Ihr jedoch mal wieder ein richtig hartes Modul mit unglaublicher Grafik und jeder Menge Spielspaß durchzocken wollt, empfehle ich Euch *Flink*, denn es ist definitiv eines der besten Jump'n'Runs des Jahres. *rz*

MEGA DRIVE

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätselanteilen
Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Psygnosis
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 93%
Musik: 56%
Soundeffekt: 62%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



Die Schlangen kommen aus dem Hintergrund



Die fetten Kugeln vermeidet Ihr besser

MEGA DRIVE

Gefundenes Fressen

Silvester & Tweety

Silvester hat Ziervögel zum Fressen gern. Und am liebsten mag der glücklose Kater den gelben Piepmatz Tweety, der fliegende Appetithappen in Oma Grannys Vogelkäfig. Tatkräftig unterstützt von Filius Silverster jun. jagt die Miezekatze das Flattervieh durch Grannys Wohnung, über den Hinterhof, hinein in rollende Zügen. Zum Höhepunkt in jedem Level krallt sich Silvester den Kanari – na denn, Mahlzeit! Bis Ihr schließlich in einem seltsamen Forschungslabor landet. Dort verwandelt sich Klein-Tweety in Monster-Tweety und kehrt den Spieß um: Silvester wird zum Gejagten. Bis Ihr das Finale im "Meer des Unglücks" erreicht, geht's hart zur Sache. Nicht nur Oma Granny verpaßt Silvester einen Satz heißer Ohren mit ihrem Besenstiel. Auch der bullige Spike prügelt für sein Leben gerne linkische Schmusekatzen windelweich und nicht einmal die fremde rote Katze zeigt Mitleid mit einem Artgenossen. Wer da keinen Fisch als Freundschaftsgabe zu bieten hat, sucht besser Zuflucht in einer Tonne.



"Feiner Knochen fürs liebe Hündchen!" Wenn der Köter jetzt keinen Appetit hat, dann wird's höchste Zeit für eine Runde Flugübungen.



Mit professionellen Grafikeffekten und ideenreichen Animationen kloppt sich das Comic-Gespann ebenso in die Herzen vieler Cartoon-Fans wie bereits die TV-Serie. Eine geballte Ladung witziger Background-Sounds und viele stimmungsvolle Songs – fast jede Melodie kommt Euch irgendwie bekannt vor – hat das Entwicklungsteam von Tekmagic in die spritzige Looney-Tunes-Verfolgungsjagd gepackt. Mit Special Moves – sie lassen sich bei stufenlos regelbarem Schwierigkeitsgrad einüben – kommt tüchtig Leben in die Bude. Mit Kombinationsgabe, Geschicklichkeit und Schnelligkeit verhelft Ihr Silvester zum zünftigen Vogelbraten-Fressen. *mn*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run-Cartoons
Hersteller: Konami
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: stufenloser Schwierigkeitsregler
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 73%
Musik: 61%
Soundeffekt: 61%
Spielspaß 68%

Redaktionswertung

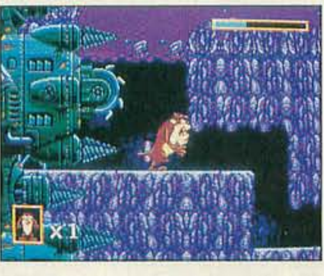
MEGA DRIVE

Escape from Mars

Taz 2

Comic-Helden waren schon immer sehr draufgängerisch. Aber seit es Videospiele gibt, sind sie nicht mehr zu halten. Und er war mit unter den ersten bei der Stürmung auf die Konsolenschächte: *Taz*, der Tasmanian Devil (ein australisches Beuteltier). Daß dieser nur äußerst selten in freier Wildbahn anzutreffen ist, wissen sogar die Bewohner des Mars. Kurzerhand schicken sie einen Suchtrupp zur Erde, um ein solches Exemplar für Forschungszwecke einzufangen. So landet unser Held im Käfig eines intergalaktischen Zoos. Nachdem ihm unter Einsatz seines Wirbelwind-Special-Moves die Flucht gelingt, beginnt eine lange Seitenscroll-Reise zurück zur Erde. Mit Jumps überwindet Ihr Klippen, mit dem Wirbel-Move gebt Ihr Eurem Feind eins auf die Delle. Nachschub in Form von erfrischenden Hamburgern oder Benzinkanistern, mit denen Ihr Feuer spucken könnt, besorgt Ihr durch die "Freß"-Taste. Aber Vorsicht: Ungenießbare Items wie Bomben liegen ebenso verstreut herum.





Die Grafik ist zwar besser als im ersten Teil, dennoch entspricht sie nicht mehr dem heutigen Standard



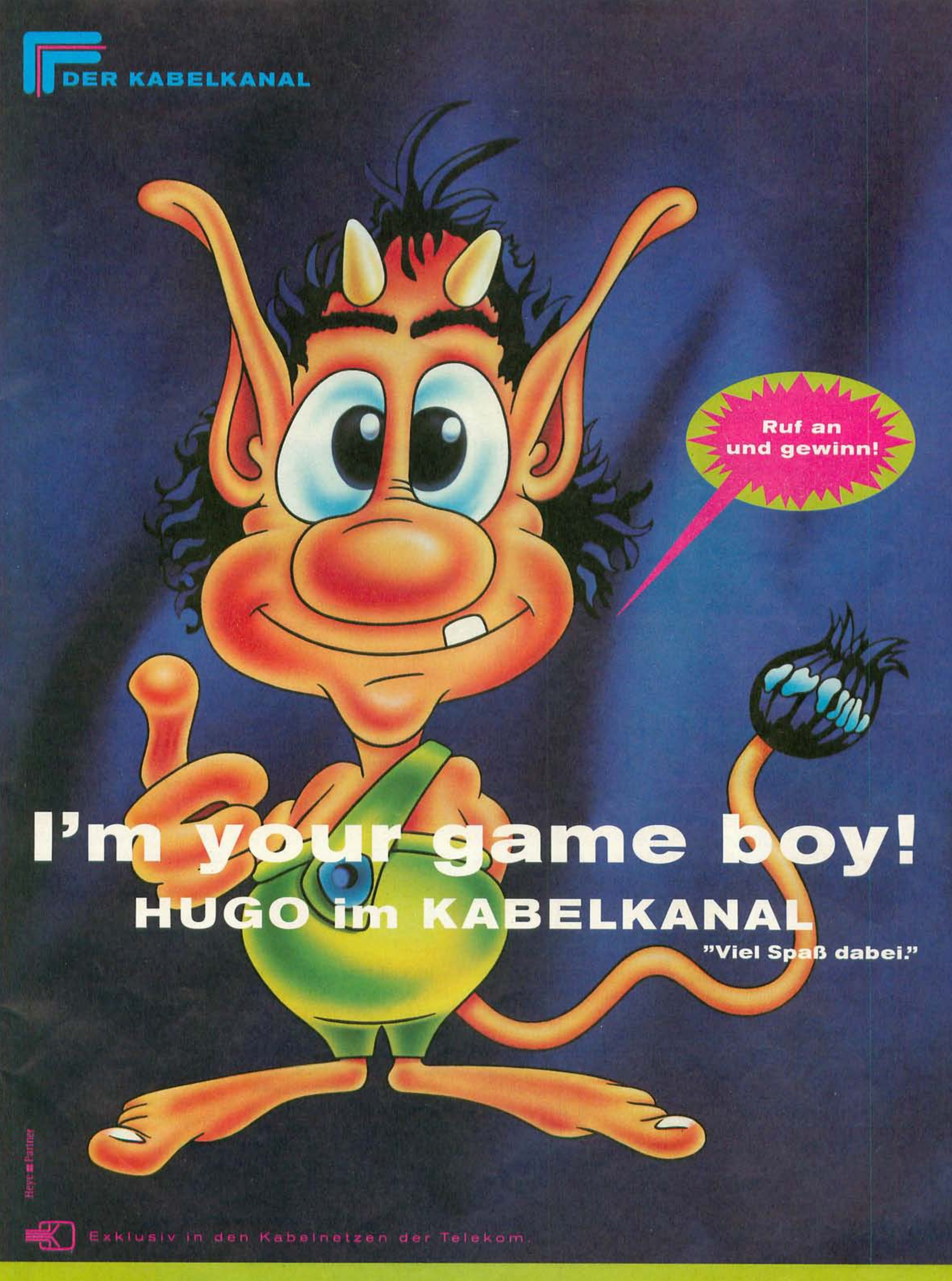
Taz mag ja ein bekannter Held sein, aber leider wirkt die Grafik ein wenig kühl und ohne jegliche Stimmung. Die Animationsphasen sind bescheiden, die Musik ebenfalls kein Hitparadenkandidat. In unserer Testversion haperte es am Levelaufbau. Manche Stellen können gar nicht gemeistert werden, weil beispielsweise die dazugehörigen Ausgänge einfach fehlen. Da hilft entweder nur die Reset-Taste, oder man läßt Taz kurz einmal sterben, sofern ein geeigneter Feind in der Nähe ist, der Euch dabei hilft. Ansonsten bietet das Spiel eine solide Grundlage für ein fröhliches Jump'n'-Run-Abenteuer. *tet*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

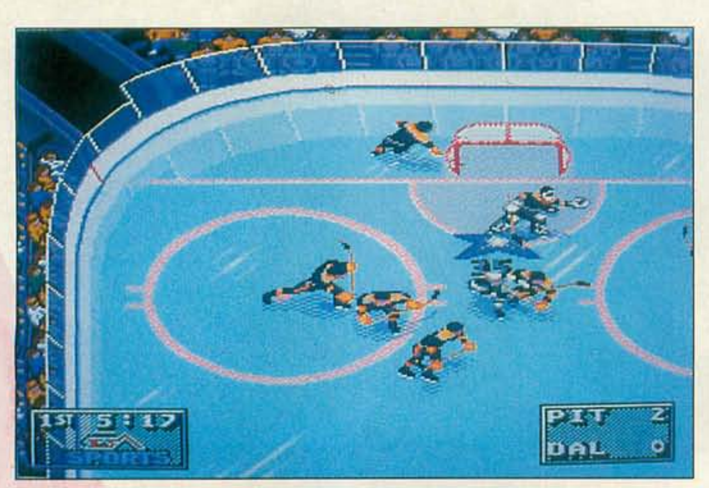
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
Grafik: 51%
Musik: 49%
Soundeffekt: 55%
Spielspaß 50%

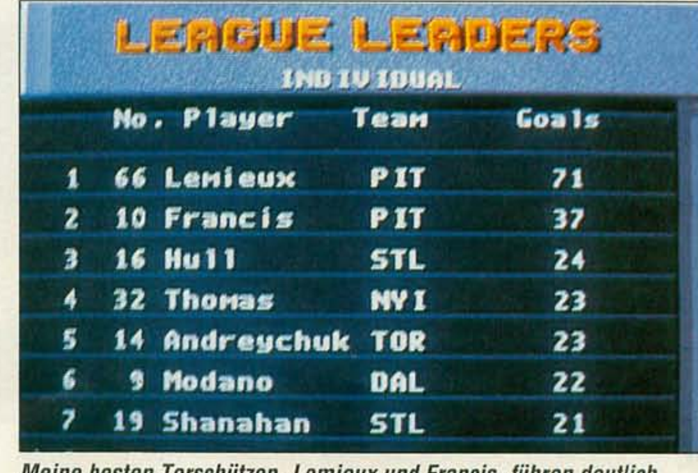
Redaktionswertung



Macht mit HUGO, was Ihr wollt! Er ist der einzige interaktive TV-Kobold. 16:20 Uhr KABELKANAL einschalten, Hörer ans Ohr, Augen auf und per Tastentelefon spielen. HUGO go, go, go! No losers, only winners.



Die Goalies halten im Vergleich zum Vorgänger etwas besser, geübte NHL-ler schaffen trotzdem zweistellige Ergebnisse



LEAGUE LEADERS

INDIVIDUAL

No.	Player	Team	Goals
1	66 Lemieux	PIT	71
2	10 Francis	PIT	37
3	16 Hull	STL	24
4	32 Thomas	NYI	23
5	14 Andreychuk	TOR	23
6	9 Modano	DAL	22
7	19 Shanahan	STL	21

Meine besten Torschützen, Lemieux und Francis, führen deutlich die Scorer-Liste an

Mit Create Player spielt Ihr Gott und kreiert neue Spieler

Lemieux erzielt im Powerplay sein erstes Tor



Vier gegnerische Spieler auf der Strafbank, jetzt oder nie

Pittsburgh führt die Eastern Conference deutlich an

Das Eis ist heiß

NHL'95

VIDEO GAMES CLASSIC

Im vierten Anlauf haben es die EA-Entwickler endlich geschafft, den langersehnten Liga-Modus in die *NHL*-Serie zu integrieren. Doch damit nicht genug, die Grafik wurde komplett umgemodelt, die Perspektive erscheint etwas steiler. Die Animation der Spieler wirkt viel flüssiger und das Modul spielt sich um einiges schneller als die Vorgänger. Zu Beginn stehen nicht weniger als zehn Spielmodi zur Auswahl. Es gibt Freundschaftsspiele mit oder ohne Spielertausch, ihr könnt eine neue Saison starten oder eine alte fortsetzen, direkt in die Playoffs mit einem oder sieben Spielen einsteigen oder im Practice Mode sämtliche Techniken verfeinern. Mit "Create Players" entwerft Ihr Euren persönlichen Lieblingsspieler. Ihr gebt ihm einen beliebigen Namen und verteilt insgesamt 450 Punkte auf seine verschiedenen Eigenschaften. Außerdem bestimmt Ihr seine Position und legt sogar fest, ob er Links- oder Rechtshänder sein soll. Bei "Trade Players" tauscht Ihr Spieler mit anderen Clubs und unter "Sign Free Agents" engagiert Ihr Cracks, die auf der Transferliste stehen. Den Penalty-Shootout gibt's natürlich auch wieder. Damit nicht genug der Auswahlmöglichkeiten, ist bestimmt auch noch Spieldauer, Regelauslegung und natürlich, mit welchem Ihr antreten wollt. Bei den bekannten Spielmodi hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert, deshalb konzentriere ich mich auf den Liga-Modus. Vor jedem Spieltag seht Ihr eine Aufstellung aller Matches und Ihr wählt aus, welche Spiele Ihr selbst austragen wollt. Per Batterie speichert das Modul umfangreiche Statistiken, z.B. die ersten 20 der Torschützen-Liste, die besten Goalies, die Schußdurchschnitte jedes Teams und natürlich die aktuellen Ligastände. Beim eigentlichen Eishockeyspiel haben sich die Entwickler auf kosmetische Korrekturen beschränkt. Das Passen wurde etwas erschwert, die Spieler können sich jetzt vor den Puck werfen und Schüsse antäuschen. Der Computer spielt etwas aggressiver, *NHL'94*-Cracks besiegen ihn jedoch ohne Probleme.



super

Ich weiß zwar nicht, warum es die Programmierer erst im vierten Anlauf geschafft haben, den Liga-Modus zu integrieren, aber das Warten hat sich definitiv gelohnt. Eine komplette NHL-Saison durchzuspielen macht unheimlich Spaß, durch die umfangreichen Statistiken habt Ihr jederzeit einen Überblick über alle Einzelheiten Eures Spiels. Ich habe nach jedem Match nachgeschaut, welche meiner Spieler in den verschiedenen Kategorien in den Top 20 liegen, und wo meine Mannschaft in den Team-Statistiken liegt. Das ging teilweise soweit, daß ich bewußt versucht habe, mit meinem Topscorer möglichst viele Tore zu erzielen, um ihn an die Spitze der Torschützenliste zu pushen. Das Passen haben die Entwickler zu schwer gemacht und auch der Computergegner spielt immer noch zu schlecht. Meiner Meinung nach ist *NHL'95* das beste Sportspiel aller Zeiten. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
Grafik: 71%
Musik: 54%
Soundeffekt: 73%
Spielspaß 92%

Redaktionswertung


32 heb' ab!
32bit
AMIGA CD
AMIGA
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P

DONKEY KONG COUNTRY





Bei Candy Kong speichert Ihr Euren Spielstand

Nur mit "Froschi Yoshi" kann Donkey so richtig reinhauen

Mit dem Satz "heute ist nicht alle Tage, ich komme wieder, keine Frage" hat sich vor gut zehn Jahren der Opa der Nintendo-Spielegeschichte nicht verabschiedet; eine Rückkehr des so erfolgreichen Charakters war auf lange Sicht unvermeidlich. Welch ein Geniestreich aus der jetzigen Wiedergeburt nur geworden ist! Die überragende Grafik dieses Spiels macht DK-Country zu einem Meilenstein der Videospielgeschichte. Andere "realistisch" aussehende Spiele, wie z.B. *Mortal Kombat II* oder *Claymates* benutzen herkömmliche Digitalisierungstechnik, bei der unzählige Einzelbilder von den Figuren in verschiedenen Stellungen aufgenommen werden. Diese werden dann nach dem Fotografieren eingescannt und als digitalisierte Bilddaten im Spiel verwendet. Um die Bewegungen nicht allzu eckig aussehen zu lassen, braucht man bei dieser Technik viele, viele Einzelbilder, die eine Menge Speicherplatz kosten. Selbst dann sind die Übergänge zwischen den Bewegungsstadien aber nie fließend. Da Nintendo/Japan mit dem Original-Donkey Kong-Gorilla bei den Vorbereitungen zu diesem Spiel erhebliche Disziplinprobleme hatte, (er zerstörte 17 komplette Fotoausrüstungen und küßte eine Beleuchterin fast zu Tode), mußte eine bessere Lösung gefunden werden. Nein, Spaß beiseite, die ganze Branche hechelt ja bekanntlich immer den technischen Neuerungen hinterher. Nintendo hatte in diesem Falle das Geld und die Programmierer (ein Entwicklerteam von *Rare* in England war maßgeblich an diesem Spiel beteiligt), um die allerneueste Software zu nutzen, die Donkey, Diddy und Cranky Kong als 3D-Modelle auf dem Bildschirm generieren konnte. Durch Verwendung von spezieller Animationssoftware der Firma *ALIAS*, mit deren Hilfe z.B. auch die Dinos in Jurassic Park wie echt aussehen konnten, werden bei *Donkey Kong Country* unglaublich flüssige Bewegungsabläufe ermöglicht. Die Grafikchips des SNES tun ihr übriges, um kristallklare Grafik und eine erstaunliche Bildtiefe zu erzeugen. Hintergründe scrollen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, tolle Licht- und Schatteneffekte wechseln sich mit den üblichen Mode 7-Effekten ab.

Kennt Ihr die Story vom Biber und den Bienen? Nicht? Na dann fragt mal Eure Eltern.





In mein Baumhaus kommt mir kein lausiger Insektenfresser

Die Übergänge der Farben sind zudem völlig fließend gestaltet – *DK Country* ist eine wahre Augenweide.

Falls noch wer einen anderen Grund für das Durchstreifen des Nintendo-Dschungels braucht, außer der Neugier auf die Grafik im nächsten Level, dem liefert die Anleitung eine der üblichen "Fangt-die-Bösen-Buben"-Storys. Donkey Kong ist nämlich nicht nur Herr des Dschungels auf Donkey Kong Island, sondern auch Herr über einen ganzen Haufen Bananen. Dieser will natürlich bewacht sein, schlechte Menschen gibt es schließlich auch in gerenderten 3D-Welten auf dem Spielecomputer. Eines Nachts, als gerade Donkey's rechte Hand, Diddy Kong, Wachdienst hat, wird das Lager von den Kremlings (eine neue Kroko-Spezies) überfallen und all seiner Bananen beraubt. Diddy wird in ein Holzfaß eingenagelt und ins Unterholz geworfen. Als Donkey aufwacht, schaut er ziemlich blöde aus der Wäsche – ohne Futter und Freund steht er nun da. Doch unser Aff kann zwei und zwei zusammenzählen und folgt der Spur aus verlorenen Bananen, die die Kremlinge auf ihrer Flucht verloren haben (100 eingesammelte krumme, gelbe Südfrüchte ergeben ein Leben). Findet er/Ihr das Faß mit dem roten **DK**-Aufdruck, könnt Ihr zu zweit auf Kroko- und Bananensuche gehen. Diddy wetzt dann immer automatisch hinter Euch her. Mit *Select* wechselt Ihr zwischen Donkey und Diddy hin und her (die beiden klatschen sich bei einem Wechsel dann mit den Händen ab – genial anzuschauen), je nachdem, wessen Fähigkeiten Ihr an einer bestimmten Stelle besser gebrauchen könnt.





Was macht der fliegende Vogel Strauß im Schnee? Ab 5. November werdet Ihr's erfahren, dann steht DKC in den Läden.



Enguarde, der Schwertfisch, wartet brav in der Möbelkiste, bis Ihr ihn befreit. Grafisch einfach umwerfend.

Werdet Ihr getroffen, spielt Ihr automatisch mit dem anderen Primaten weiter, werdet Ihr noch einmal getroffen, ist ein Leben futsch, es sei denn, Ihr findet in der Zwischenzeit wieder ein **DK**-Faß, aus dem Ihr den anderen Affen herausholt. Ihr könnt auch wie in *Super Mario World* noch einmal in bereits geschaffte Level hineingehen, und Euch dort an bestimmten Stellen mit Extraleben eindecken. Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf Feinde. Auch *Donkey Kong Country* hat seine Yoshis. In der Form von Winky, einem Frosch, Expresso, einem Vogel Strauß mit unmöglichen Turnschuhen der Marke "Zwei Streifen sind noch grungiger als drei", Rambi, dem Rhinozeros und *Enguarde*, einem Schwertfisch, machen sie Eure lange Reise ein wenig einfacher. Je nach Levelthematik, reitet Ihr dann unter Wasser auf Enguarde oder durch den Schnee auf Expresso (logisch, nicht?), wenn die versteckten Frachtkisten mit dem tierischen Inhalt vorher von Euch aufgespürt werden. Alle paar Level kommt Ihr automatisch bei Candy's Save Point und an der Hütte von Cranky Kong, dem etwas betagten Affenoppa, vorbei. Bei Candy kann der Spielstand gespeichert werden. Der Oldtimer-Gorilla läßt während der Besuchszeit ungefragt einen Schwall Lebensweisheit auf Euch niedergehen und rügt Euch, wenn Ihr z.B. zu viele Leben in einem Abschnitt verloren habt. Dieses Vorzeigemodul protzt nicht nur mit phantastischer Grafik, sondern auch mit einer Mario-würdigen Anzahl von gut hundert Leveln. Wie bei Mario könntet Ihr das ganze Modul in relativ kurzer Zeit bis zum Endgegner durchspielen, wenn Ihr alle Abkürzungen kennen würdet. Jeden Winkel in allen sechs Welten hättet Ihr dann allerdings



noch lange nicht gesehen. Deshalb wird neben der Spielstandsanzeige immer ein Prozentgrad angegeben, der anzeigt, wieviel Prozent Ihr vom Spiel schon erkundet habt. *ds*



super

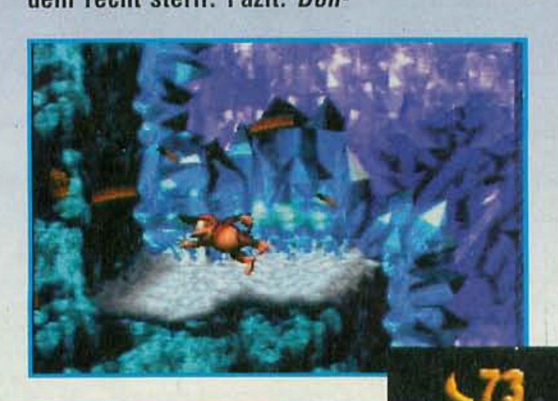
Mit Donkey Kong Country legt Nintendo die Meßlatte für das absolute Jump'n Run noch einmal deutlich höher. An diesem Spiel werden sich alle kommenden Projekte technisch messen lassen müssen. Wer hätte sich noch vor einem Jahr träumen lassen, daß solche Effekte, solche Animationen und solche Sprites jemals auf einer 16-Bit-Konsole möglich sein würden? Unerreicht ist mal wieder die Spieltiefe: Durch die Batterie und die Meldung, wieviel Prozent des Spiels noch unerforscht sind, bleiben Motivation und Entdeckerfreude bis zum 100. Prozent ungebrochen. Andererseits erinnert Donkey Kong extrem an Mario. Fans werden das natürlich lieben, andere kritisieren. Außerdem finde ich die – technisch zweifellos brillanten – Animationen und Gags im Vergleich zu den Brüllern in *Earthworm Jim* viel zu brav, geradezu bieder und außerdem recht steril. Fazit: *Donkey Kong* ist leichter zu spielen und hält länger vor, *Earthworm Jim* bietet den größeren Spielwitz, ist aber nur was für Könner.



super

Meinen ersten *Donkey Kong Country*-Schock erlebte ich schon in Chicago während der CES. Trotz aller Gerüchte war ich auf solch ein Grafikspektakel nicht gefaßt. Als ich die ersten Bildschirme mit DK Country sah, dachte ich zuerst an ein Ultra-64-Demo, und auch heute noch kann ich kaum glauben, welche Farbenvielfalt und Detailtreue die Künstler von Rare aus dem Super Nintendo rausquetschen. Im Vergleich zu allen anderen SNES-Modulen wirkt DK wie von einem

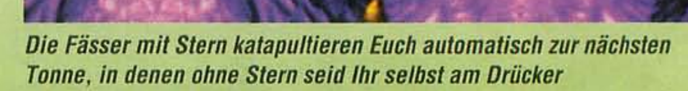








▲ *Donkey Kong am Seil, Cliffhanger ist ein Dreck dagegen. Im Bonus-Raum müßt ▶ Ihr Nitnendo buchstabieren (oops)*



Die Fässer mit Stern katapultieren Euch automatisch zur nächsten Tonne, in denen ohne Stern seid Ihr selbst am Drücker



Eines der letzten Schnee-Nashörner in freier Wildbahn



Wohl zu viele Indiana-Jones-Filme geglotzt, wa?

Der Name Donkey Kong

Der Name *Donkey Kong* macht übersetzt eigentlich keinen Sinn, denn das englische Wort donkey heißt Esel, und der Begriff Kong gilt seit dem Filmklassiker *King Kong* aus dem Jahr 1933 als Synonym für Gorilla oder großer Affe. Wieso also erhielt der "Esel-Gorilla" seinen seltsamen Namen? Nachdem Miyamoto 1981 das Spiel und seine Helden nach Vorbildern aus der bekannten Geschichte "Die Schöne und das Biest" entwickelt hatte, suchte er nach einem simplen aber logischen Namen. Auf Kong kam man sehr schnell, und weil der Affe im Spiel ebenso stur und widerspenstig wie ein Esel war, einigte man sich auf Donkey. Als Arakawa bei Nintendo of America übrigens die ersten *Donkey-Kong*-Automaten erhielt, versuchte er verzweifelt, Yamauchi zu einer Namensänderung zu überreden, aber vergebens. Der kleine dicke Klempner im Spiel wurde "Super Mario" genannt, nach dem damaligen Vermieter von Nintendo, Mario Segali.





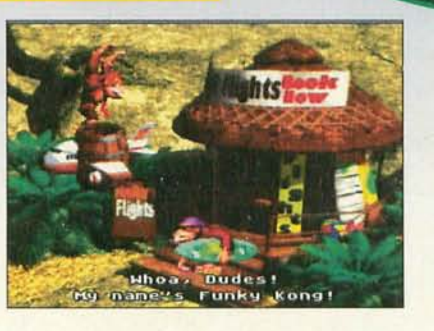
Didis Kopfnüsse hält kein Biber aus

Sogar in der Fabrik jagen Euch Kremlings Verwandte





Kongs Schatzkammer bevor die Kremlinge sich daran vergingen



Funky Flights fliegt Euch durchs Modul

anderen Stern. Am meisten beeindruckt hat mich der Unterwasser-Level. Die Fische sehen so lebensecht aus, das Parallax-Scrolling im Hintergrund ist absolut fließend, ich konnte keine Abstufungen erkennen. Für das Leveldesign war offensichtlich Mario-Erfinder Miyamoto verantwortlich, denn viele der Ideen und Gegner erinnern stark an einige Mario-Abenteuer. Für ständige Motivation sorgt die Speicheroption, die nicht nur Euren Spielstand sichert, sondern auch anzeigt, wieviel Prozent des gesamten Moduls Ihr schon gesehen habt. Ich werde auf jeden Fall solange spielen, bis ich bei 100 Prozent bin. Am besten fangt Ihr schon mal an, Eure Eltern zu nerven, denn *Donkey Kong Country* braucht einfach jeder, vor allem zu dem sensationell günstigen Preis.



super

Wer hätte so ein Spiel je für möglich gehalten, als das SNES seinerzeit auf den Markt kam. Alle Welt unkte, daß kein ruckelfreies Action-Spiel mit schnellem Scrolling je auf den Markt kommen würde, ob des lahmen Hauptprozessors. Welch Irrtum, oder wird bei *Donkey Kong Country* vielleicht keine rasante Action geboten, hä? Genug Programmierer haben allerdings das Anfangsvorurteil durch geschicktes Austricksen des Hauptprozessors längst widerlegt, aber der Grafikwahnsinn, der bei diesem Spiel eingeläutet wird, hätte sowieso niemand dem SNES zugesprochen, da so etwas bisher generell als unvorstellbar auf 16-Bit-Konsolen galt. Das Spiel-Skelett hinter der Mörder-Grafik von *Rare* (mei, da ist Nintendo aber mal eine goldene Verbindung mit den Jungs aus England eingegangen – erinnert irgendwie an Traumhochzeit) sieht schwer nach Super Mario World und Miyamoto aus. Miyamotos Handschrift wiederzuerkennen, ist ja eigentlich kein Fehler. Ich hätte nur lieber eine Donkey Kong-Grafik auf einem Super Mario 3-Gerippe vorgesetzt bekommen. Aber man will ja hierzulande schließlich 300 000 Module noch vor Weihnachten absetzen, und das geht natürlich am einfachsten, wenn das Spiel von jedermann bis zum Ende der Weihnachtsferien durchgezockt werden kann. Dafür ist der Preis für das 32 Meg-Modul wahrlich nicht abzockermäßig, frohe Weihnachten denn auch zurück an die Volksbeglücker aus Großostheim. Was soll ich noch sagen? It's just another Nintendo-Meisterwerk, weiter so!



SUPER NINTENDO

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Redaktionswertung	
Grafik:	98%
Musik:	74%
Soundeffekt:	80%
Spielspaß	95%



SUPER NINTENDO



Ein Feuerstoß und das ekelige Gehirn hat ausgedient



Ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Jimmy und Psy-Crow



VIDEO GAMES CLASSIC

Wurm im Schafspelz

Earthworm Jim

Es war einmal ein Wurm namens Jim. Er lebte friedlich in den Tag hinein, ging fröhlich seiner täglichen Buddelarbeit nach und wich geschickt hungrigen Vögeln aus. Kurz gesagt, Jimmy war ein stinknormaler Regenwurm. Eines Tages jedoch, als er gerade mal wieder einer lästigen Krähe entkam, fiel plötzlich ein (für Wurmstandard) riesiger mechanischer Anzug vom Himmel. Neugierig wie Würmer halt nun mal sind, kroch Jim in das seltsame Teil rein und schwuppdiwupp, plötzlich stand ein verzauberter Prinz auf der Wiese (hoppla, falsches Märchen). Nein, unser schleimiger Freund hat sich natürlich nicht in einen Prinzen verwandelt, doch der unzerstörbare Ultra-High-Tech-Weltraumanzug verlieh ihm übermenschliche Fähigkeiten und machte ihn zum stärksten Wurm der Welt. Leider sind auch noch andere Mächte hinter Jims neuer Kleidung her. Der finstere Psy-Crow sollte den Anzug im Auftrag von Queen Slug-for-a-Butt klauen und da unser Held jetzt der Besitzer des wertvollen Teils ist, heißt es für Jimmy, flüchten solange noch alle Knochen, bzw. Weichteile heil sind. Also macht er sich auf die Socken (tragen Würmer Socken?), denn Psy-Crow ist ihm auf den Fersen (ich weiß, ich weiß, ein Wurm hat streng genommen keine Fersen).

Euer Abenteuer beginnt auf der guten alten Erde auf einer Schutthalde. Bewacht werden die Dreck- und Reifenberge von Fifi, dem bösartigen Pinscher von Chuck, dem ersten Endgegner. Zum Glück beinhaltet die Ausrüstung des Anzugs auch eine geile Energiepistole, mit der Ihr Fifi, herumfliegenden Krähen und sonstigem Ungeziefer den Garaus macht. Jimmy kann sich selbst auch als Peitsche und Lasso verwenden, und wenn es größere Hindernisse zu überwinden gilt, benutzt unser Superhero seinen Kopf als Rotor, um kurzzeitig zu schweben. Im gesamten Spiel verstreut, findet Ihr Munition und Lebensenergie, zusätzliche Leben haben die Entwickler meist an schwer zugänglichen Orten versteckt, die nur über Geheimgänge zu erreichen sind. Nach dem Schrottplatz fliegt Ihr in einem Zwischenlevel, der nach jedem Spielabschnitt folgt, ein Verfolgungsrennen mit Psy-Crow. Dabei müßt Ihr heranzischenden Asteroiden ausweichen und solltet gleichzeitig mindestens fünfzig blaue Kugeln aufsammeln, denn dafür gibt's ein Extra-Continue. Wenn Ihr das Rennen verliert, müßt Ihr nochmal in einer anderen Umgebung gegen Psy-Crow kämpfen. Danach heißt Euer Gegner Evil-The-Cat. In einer sehr heißen Umgebung prügelt Ihr Euch mit seinen Rechtsanwälten und ausgeflippten Schneemännern, grüne Rubine (sehen phantastisch aus) dienen als Aufzüge und Warp-Punkte. Im dritten Level begibt sich Jim unter Wasser, um den Goldfisch Bob und seinen Ge-



Im Buttville-Level lungert jede Menge nerviges Ungeziefer rum, das Ihr nur mit längerem Dauerfeuer ausschalten könnt



Hier seht Ihr "Launching the Cow" auf Super NES



Und hier im Vergleich das Ganze auf Mega Drive



System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Rum
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion von: Playmates
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 85%
Soundeffekt: 77%
Spielspaß 95%

Redaktionswertung

hilfen, Nummer 4, auszuschalten. Neben der Jump'n'Run-Action haben die Entwickler hier auch einige rennähnliche Passagen eingebaut, in denen Ihr mit einer Glaskuppel möglichst schnell eine bestimmte Strecke zurücklegen sollt. Doch Vorsicht, wenn Ihr zu oft anstoßt, implodiert das Gasboot, und Ihr verliert ein Leben. Anschließend tretet Ihr dreimal gegen Major Mucus im Bungee-Jumping an. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr ihn so oft in die Seitenwände rammen, bis sein Seil reißt. Leider versucht das grüne Schleimmonster das gleiche mit Euch, was die Sache natürlich etwas erschwert. Level fünf spielt im Laboratorium von Professor Monkey-for-a-Head. Gejagt von ekligen Aliens, die alle aussehen, als kämen sie direkt aus der intergalaktischen Metzgerei, rennt Ihr über endlose Rollbänder. Der Boß dieses Spielabschnitts ist eine tierische Überraschung (Gock, gock, gock). In der nächsten Stage steuert Ihr genaugenommen zwei Figuren, denn mit Peitschenschlägen und Pistolenschüssen versucht Ihr, Peter Puppy durch ein mit Hindernissen gespicktes Gelände zu lotsen. Das Vorhaben erweist sich als äußerst schwierig, denn Peter neigt zu extremen Wutanfällen, und die gelegentlichen Meteoritenschauer erleichtern das Ganze auch nicht gerade. Bei der Super-Nintendo-Version folgt nach Peter Puppy direkt der letzte Spielabschnitt "Buttville", während die Mega-Drive-Umsetzung mit einem Level mehr überrascht, der allerdings der schwächste aller Stages ist. In dem sehr stacheligen "Buttville" trefft Ihr auf die böse Queen Slug-for-a-Butt, vorausgesetzt Ihr kommt soweit, denn der Level ist sauschwer. Paßwörter oder ähnliches gibt's übrigens nicht.



Die schön-schleimigen Innereien gibt's nur beim Mega Drive zu bewundern. Geschickt schwingt sich Jim an einer Luft- oder Magenröhre hoch.

super

Wehe wenn sie losgelassen! Daß David Perry einiges drauf hat, wußten wir schon seit *Aladdin* (Mega Drive) und *Dschungelbuch*. Bei *Earthworm Jim* mußte er sich erstmals an keinerlei Vorgaben halten und das Resultat ist das verrückteste, schrägste und geilste Jump'n'Run aller Zeiten. Viele der Gegner sind so abgefahren, ich hatte manchmal das Gefühl, die Entwickler waren während der gesamten Produktion high. Auch grafisch und musikalisch gehört Jim zu den absoluten Spitzenprodukten. Die Hintergrundgrafiken sind sehr stimmungsvoll und passen optimal zu den jeweiligen Levels. Die Spielabschnitte wurden so angelegt, daß sie Euch bei den ersten Versuchen alles abverlangen, wenn Ihr sie erstmal öfters gespielt habt, zockt Ihr sie ohne Problem durch. *Earthworm Jim* wird mit *Donkey Kong Country* der Weihnachtshit dieser Saison. *rz*



EWJ ist schlichtweg der Hammer von vorne bis hinten. Dave Perry erweckt auf Eurer Glotze einen bislang völlig unbekannten Wurm dermaßen beeindruckend zum Leben, daß zartbesaitete Seelen aufpassen sollten. Wenn Ihr im *Continue Yes/No*-Screen auf *No* geht, zieht danach ein innerlich gebrochener Jim von dannen, so traurig, daß es einem die Tränen in die Augen treibt. Grafik und Sound sind bei beiden Systemen superb. Ob die MD-Version besser ist, als SNES? Da ich Pete's Puppy bei Sega auf den Mond hätte schießen können, ist das Extralevel als "Wiedergutmachung" berechtigt – und wer weiß, ob wir alle Geheimlevel überhaupt schon gefunden haben. Ich erwarte sofortige Meldung bei Bekanntwerden eines Cheats respektive neuer Geheimlevel. Kinder, Kinder, so ein Spiel kommt *nicht alle* Tage. Angelt Euch den Jim, bevor Mammi und Pappi das Weihnachtsgeld in neue Klovorleger oder ähnliche Investitionsruinen reinbuttern. *ds*

MEGA DRIVE

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 84%
Soundeffekt: 78%

Spielspaß 95%

Redaktionswertung

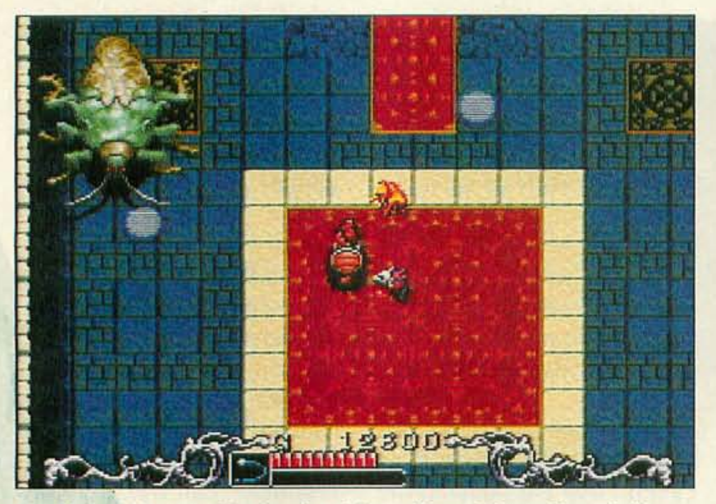


Jim ist der einzige Superheld, der sich selbst als Peitsche benutzt

Die Mega-Drive-Grafik von Peter Puppy unterscheidet sich stark vom Super Nintendo



Die Glaskuppel ist ziemlich zerbrechlich, dazu noch das Zeitlimit, ganz schön hart



Der Kakerlake regt sich aber furchtbar grün auf. Da wollen wir ihn doch einmal ruhigstellen.



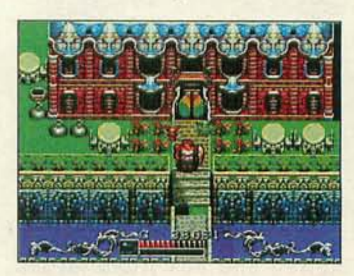
Eure Freunde plauschen zwar mit Euch, sind jedoch bei Kämpfen keine übermäßig wertvolle Hilfe. Sie verschwinden einfach.



Monster ohne Ende. Die Jade-Feen helfen Euch aus.



Puzzles ohne Ende. Vorsicht, daß Dich keine Kugel überrollt.



Einkaufsspaß ohne Ende. Die besten Items gibt's in Dungeons.



Items ohne Ende. Die Jade-Steine werden hier aufbewahrt.



Herr der Hirne
Brainlord

Als Nachkomme eines Drachenkämpfers hat man's oft nicht einfach. Vor allem, wenn man zu den letzten Überlebenden dieser einst so angesehenen Sippe gehört. Sei es, um gefährliche Monsterbeseitigungsaufträge auszuführen oder einfach, einen Dachboden von lästigen Hausmäusen zu reinigen, die Liste der zu erledigenden Aufträge will kein Ende nehmen. So ergeht es auch unseren Helden Remeer, der zusammen mit vier Mitstreitern stets Ausschau nach einem Abenteuer hält. Interessant dabei ist, daß die Weggefährten eigentlich nicht direkt zu Eurer Kampftruppe zählen, sondern z.B. weit verstreut im Dungeon ihren eigenen Interessen nachgehen oder Euch ab und zu wertvolle Hinweise geben. Von konkretem Nutzen sind dagegen die neun freundlich gesinnten Feen, die Euch nach dem Erwerb von entsprechenden Jade-Edelsteinen tatkräftig bei anfallenden Echtzeit-Action-Kämpfen unterstützen: Die Feuer-Fee aus der Crimson-Jade spuckt beispielsweise Feuerbälle, die Donner-und-Blitz-Fee aus der Lightning-Jade wirft mit elektrischen Ladungen umher, in der Life-Jade hingegen haust eine Fee, die bei Bedarf Euren Lebensbalken auffrischt. Außer diesen Edelsteinen könnt Ihr natürlich Waffen und Items kaufen, die meistens in Städten, aber manchmal auch inmitten eines Dungeons angeboten werden. Nach anfänglich vermeintlich belanglosen Feldzügen gegen Riesenkakerlaken, Kobolde oder Geisterbeschwörer, schließt sich die Handlung letztendlich doch noch zu einem logischen Kreis. Unser Drachenkämpfer darf nun endlich in die Fußstapfen seines Vaters treten und die Suche nach den Drachen, die einst den Frieden in der Welt aufrecht erhielten, fortsetzen.



super

Wieder einmal hat Grafik-Gourmet Enix zugeschlagen. Ihr neuester Hit präsentiert sich optisch in einem überaus prächtigen Gewand. Es scheint, daß die Grafiker sich jedoch ein wenig übernommen haben. Die vielen isometrischen Pixel-Malereien schlendern viel zu zähflüssig durch den CPU, so daß oftmals ein heftiger Datenstau auf dem Monitor entsteht. Besonders in heiklen Jump'n' Run-Situationen verlangsamen sich die Bewegungen derart, daß ein vernünftiges Ansteuern nicht mehr möglich ist. Das verwundert mich doch ein wenig, da man von Enix-Action-Rollenspielen eigentlich Besseres gewohnt ist. Abgesehen davon kann man das Spiel vom Aufbau her als durchaus gelungen bezeichnen. Knifflige Puzzles, reizvolle Rollenspielelemente und anspruchsvolle Action-Stages wurden in einem fast optimalen Verhältnis zusammengemixt, so daß unterm Strich ein ordentliches und unterhaltsames Abenteuer herauskommt. *Zelda*-Fans werden sich das Teil sowieso schnappen, alle anderen können getrost einen Blick darauf werfen. *tet*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Rollenspiel
Hersteller: Enix
Testversion von: Test'N'Take
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 80%
Musik: 78%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung

Der Weg ins Multimedia-Land mit CD-ROM





Das Zeitalter des Infotainments hat begonnen. Videoclips zeigen, wo es in der Stadt langgeht. Werbespezialisten lassen Formen fließen.



Ihre Multimedia-Maschine macht Sie zum Toningenieur, Werbefilmer oder Videoclip-Regisseur.



Die besten Games der Saison: Spannende Adventures und Partnerspiele auf einen Blick.



Der heiße Tip heißt ISDN: Der 64-KBit-Anschluß der Telekom lohnt auch für den Privatmann



Zur richtigen Ausrüstung gehören nicht nur ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte. Wie Sie zu Ihrem maßgeschneiderten Multimedia-System kommen, erfahren Sie in XTRA Media.



Die Computer-Hersteller setzen auf Kommunikation: Brandneue Multimedia-Systeme zu brandheißen Preisen.



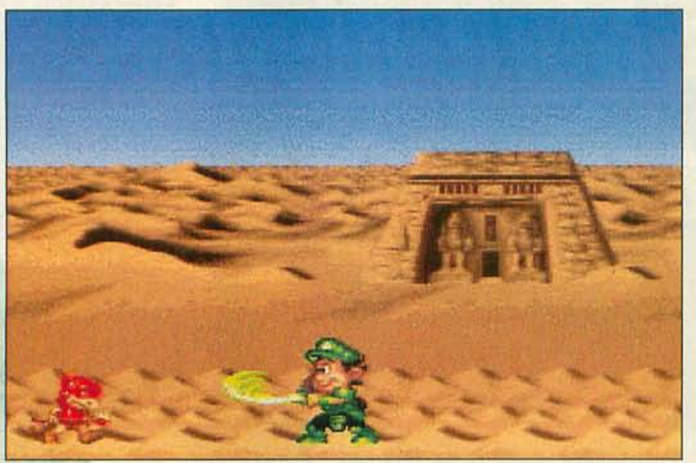
XTRA Media stellt detailliert die Grundlagen vor.

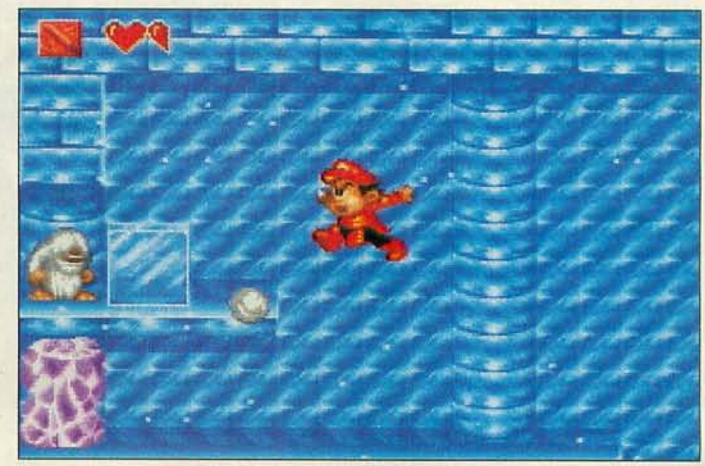


Die richtige Software für Ihr Multimedia-Center im Überblick.

Starten Sie mit XTRA Media in die neue Multimedia-Welt mit CD-ROM der EXTRAKLASSE!

Ab 22.09. im Handel


Die Wüsteninsel erinnert grafisch stark an das alte Ägypten, komplett mit alten Pharaonen und antiken Büsten


Der Zwerg-Yeti auf der Eisinsel wirft mit Schneebällen, doch von solchen Winzlingen läßt sich Higgi-Baby nicht abhalten


Auf seinem Floß fetzt Higgins von einer Insel zur nächsten



Der alte Knacker bringt Euch wichtige Tricks bei


Mit dem Beil macht Ihr auch den riesigen Geist fertig



Insgesamt acht Zaubersprüche stehen Euch zur Verfügung

Higgins is back

Super Adventure Island 2

Master Higgins gehört zu den ältesten Videospielhelden überhaupt. Schon in vielen Abenteuern auf den unterschiedlichsten Systemen jagte er verschollenen und entführten Damen nach. Vor zweieinhalb Jahren gab er in *Super Adventure Island*, einem sehr einfachen Jump'n'Run mit genialer Musik, sein Super-Nintendo-Debüt. Für den Nachfolger hat sich Hudsonsoft einiges einfallen lassen. Doch zunächst zur Story: Higgins befindet sich mit seiner geliebten Tina auf Hochzeitsreise, als sie ein Sturm überrascht. Er findet sich mit Gedächtnisverlust auf einer Inselwelt wieder, deren Herrscher kürzlich seine zukünftige Frau "verloren" hat. Natürlich bleibt es Higgins überlassen, die holde Dame zurückzubringen. Die Spielwelt besteht aus insgesamt sieben Inseln, die unser Held mit einem Floß erreicht. In bester Jump'n'Run-Manier durchquert er die einzelnen Eiländer, sammelt Waffen und andere nützliche Dinge und trifft am Ende jeweils auf einen mächtigen Boß. Um Zugang zum nächsten Spielabschnitt zu erhalten, muß Higgins wichtige Gegenstände finden. Außerdem findet er an verschiedenen Stellen Schatzkisten, an die er noch nicht rankommt, denn im Verlauf des Spiels lernt er von einem geldgierigen alten Knacker einige Tricks, die es ihm ermöglichen, bislang unerreichbare Dinge aufzusammeln. Daher fahrt Ihr ständig zwischen den Inseln umher, um weitere Kisten zu öffnen und Geheimgänge zu finden. Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet Ihr eine Schaufel, mit der Ihr fleißig rumgraben solltet, und wenn Ihr erstmal den Zauberstab habt, stehen Euch acht Zaubersprüche zur Verfügung, vorausgesetzt, Eure magische Energie ist aufgeladen. Euer Lebenssaft wird in Form von Herzen angezeigt, von denen Ihr auf den Inseln insgesamt acht finden könnt.



Das erste *Super Adventure Island* bekam in der Video Games 2/92 nur 67% Spielspaß, was meiner Meinung nach zu wenig war (aber damals war ich auch noch nicht hier). Der Nachfolger hat die netten Jump'n'Run-Elemente übernommen und mit einer klugen Prise Abenteuer und Rätseln gemischt. Die Puzzles sind alle sehr einfach und beschränken sich im Prinzip darauf, den richtigen Gegenstand zu finden und am richtigen Ort zu benutzen. Die Grafik kann mit den aktuellen Hits wie *z.B. Earthworm Jim* zwar nicht mithalten, aber wie man auch bei den Mario-Modulen sieht, ist Grafik halt nicht alles. Die Musik war eigentlich die große Enttäuschung, denn ich hatte ähnliche Yuzo-Koshiro-Ohrwürmer wie beim ersten Teil erwartet, statt dessen läuft meist eher langweiliges Karibik-Gedudel. Insgesamt gesehen gehört *Super Adventure Island 2* zu den besseren Jump'n'Runs, die vor Weihnachten erscheinen. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run mit Adventure-Anteilen
Hersteller: Hudson
Testversion von: Hudson
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 59%
Soundeffekt: 47%
Spielspaß 74%

Redaktionswertung


Selbst wenn Ihr mit so großem Abstand an einem Kontrahenten vorbeizieht (rechts), bleibt das Crash-Risiko völlig unkalkulierbar.



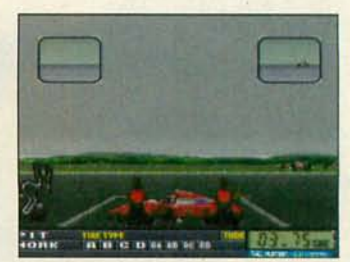
Im Zweispieler-Mode ändert sich die Perspektive geringfügig. Das kleine weiße Dreieck am Heck des Autos zeigt den Lenkeinschlag.


Beim Qualifying kommt´s auf höchste Konzentration an



Von den vier Steuerungsarten taugt eigentlich nur Nummer 3


Ziemlich bescheidene Zwischensequenzen...


So sieht ein Boxenstop aus. Oben im Bild die Rückspiegel.

Formel Zackig

F1 Pole Position 2

Mit Videospielen ist das noch viel einfacher als beim Film. Während sich die Macher für ein Sequel zu "Terminator", "Predator" oder "Flintstones" etc. zumindest eine neue Story einfallen lassen müssen, greift der geschäftstüchtige Spieleentwickler einfach auf die fertigen Programmroutinen des ersten Teils zurück und bastelt ein wenig drumrum. Während z. B. EA seine überwiegend grandiosen Sportsimulationen wenigstens mit Teams und Spielern der aktuellen Spielrunden ausstattet, hat sich bei Ubi-Softs F1 – 2 auf den ersten Blick gar nichts, bei näherem Hinsehen nur wenig geändert (Test des ersten F1 in VG 12/93). Entweder war die offizielle FIA-Lizenz für die '94er-Saison zu teuer oder gar nicht zu bekommen, jedenfalls drehen auch in Teil zwei noch die Flitzer und Piloten der '93er WM ihre Runden (mit Ausnahme von Ayrton Senna). Geblieben sind die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten der Autos, geblieben sind die Rennstrecken, geblieben ist das Grafik-, Sound und Musikniveau. Auch die originellen aber recht nutzlose Windschattenleuchte aus Teil eins gibt's noch.



Gleich vorneweg: Wer Teil eins bereits im Regal stehen hat, kann glatt auf das Sequel verzichten. Dafür hat sich viel zu wenig geändert. Beispielsweise liegt die Runterschalt-Funktion immer noch auf der L-Taste – völlig störend und ungeschickt auf der Steuerkreuzseite. Freie Joypadbelegung ist nach wie vor leider nicht möglich, dafür sind die drei neuen Steuerungsvarianten so ungewöhnlich, daß sie wirklich keinem was nützen. Die Gegner zoomen und ruckeln weiter in zackigen Stufen drauflos, so daß die berühmte Windschattenkontrolleuchte immer noch null und nix nützt, weil man die Entfernung zum Gegner falsch einschätzt und erst gar nicht ohne Crash bis in den Windschatten des Kontrahenten kommt. Dafür haben die Ubi-Coder die Steuerung verbessert: Die Strecke scrollt jetzt spürbar weicher und flüssiger unter dem Rennwagensprite durch. Den Grand-Prix-Mode könnt Ihr leider weiterhin vergessen, vor allem zu zweit: Das SNES ist mit dem Rechenaufwand schon bei drei Autos hoffnungslos überfordert, Gegner rempeln Euch unkontrollierbar von der Bahn, beim Start zieht Ihr locker am ganzen Feld vorbei, um dann in der ersten Kurve von der Piste geschossen zu werden. Der Motorensound paßt nicht die Bohne zur Geschwindigkeit: Beim Rausbeschleunigen klingen die Motoren ätzend untertourig, das Schaltspiel stimmt nicht. Übrig bleibt genau wie im ersten Teil ein als Simulation getarntes Rennspiel, das vor allem im Zweier-Mode viel Spaß macht. *hu*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Ubi Soft
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 67%
Musik: 68%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **71%**

Redaktionswertung

Maximum Carnage

Da sind sie wieder, die berühmt-berüchtigten Marvel-Helden. Nach unzähligen Handheld-Ausflügen hat es Spiderman & Co endlich geschafft, in das 16-Bit-Lager aufzusteigen. In unzähligen Levelabschnitten zieht Ihr mit Spiderman und Kumpanen durch verschiedene Straßenszenarien und knüppelt kontinuierlich auf herannahende Bösewichte ein. Nebenbei müßt Ihr die Energieleiste im Auge behalten, die bei jedem gegnerischen Treffer ein Häppchen abnimmt. Zwischendurch dürft Ihr mal zur Abwechslung ein Haus erklimmen, das von einem anderen Schurken unter schweren Beschuß steht. Auf dem Dach angekommen, warten die Randalierer nur darauf, eins auf die Nase zu bekommen. Euer Held verfügt über verschiedene Faust- und Fußkick-Varianten. Selbstverständlich weiß er auch, meisterhaft mit Lasso und Spinnennetz umzugehen. Wem das zu eintönig erscheint, wird die Chance gegeben, in die Rolle von "Venom" zu schlüpfen, der über ein ähnliches Schlag-Repertoire verfügt wie sein Kollege Spiderman.



Auf den ersten Blick wirkt die farbenfrohe Grafik gar nicht mal so schlecht. Das langweilige Spielprinzip bleibt uns trotzdem erhalten.



Jeder versierte Videospieler erkennt sofort, daß die Entwickler von *Maximum Carnage* große Fans der *Final Fight*-Serie waren. Es mag ja für Marvel-Fans ganz nett sein, mal in die "Pixel-Haut" ihrer Helden schlüpfen zu dürfen, doch das alleine ist noch lange kein Grund, deswegen sein Geld aus dem Fenster zu werfen. Ein paar muskelprotzende Heldensprites und mäßige Comic-Einlagen täuschen nicht über das einfallslose Spielprinzip hinweg. Technisch gesehen gibt's nicht viel zu meckern, die Animation der Marvel-Figuren, als auch die Steuerung, sind ganz annehmbar. Marvel-Fans brauchen jetzt nicht verzagen, Acclaim bringt in Kürze weitere Abenteuer. *ws*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Beat'em-Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 68%
Musik: 60%
Soundeffekt: 44%

Spielspaß 51%

Redaktionswertung

GAME GEAR

Pete Sampras
Tennis

Nachdem die MD-Version schon einige Zeit auf dem Markt ist, dürfen sich nun auch alle GG-Besitzer mit dem gelben Filzball vergnügen. Ihr habt die Wahl einen aus 30 verschiedenen Tennis-Cracks (männlich oder weiblich) als Euren Spieler zu berufen. Der einzige prominente Spieler davon ist Pete Sampras, für den Codemasters tief ins Geldsackerl greifen mußte. Wer will, darf auch seinen eigenen Namen eingeben. Des weiteren stehen Euch die drei Spiel-Modi: Challenge, Tournament und World Tour zur Auswahl. Habt Ihr Euch entschieden, dürft Ihr einen internationalen Turnierschauplatz anwählen, welche mit verschiedenen Standardbodenbelägen ausgestattet sind. Ein Einzel- oder Doppelmatch dauert wahlweise einen oder bis zu drei Gewinnsätze. Das Drücken des Steuerkreuzes während des Schlages beeinflußt die Ballrichtung. Nach jedem Ballwechsel ruft Ihr mit "Start" ein kleines Menü auf. Hier könnt Ihr mit einer Zeitlupenoption noch mal die letzte Sekunden des Matches ansehen.



Selbst an den flotten "Becker-Hechtsprung" haben die Entwickler gedacht. Bei vier Spielern wird's mächtig eng auf dem Mini-Schirm.



Natürlich haben die Entwickler einige Abstriche in bezug auf Grafik und Soundeffekte gegenüber der MD-Version machen müssen. Dafür spielt sich die GG-Variante ebenso gut und flüssig wie sein großer Bruder. Die Computergegner sorgen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für langfristigen Spielspaß. Es gibt auch einen Zweispieler-Modus, der mit einem einzelnen GG funktioniert. Das bedeutet, einer steuert mit dem Richtungskreuz, der andere muß sich mit den Feuerknöpfen begnügen, den Rest übernimmt der Computer. Bleibt abschließend zu sagen: Tennisfans müssen zugreifen. *ws*

System: Game Gear
Spieletyp: Tennissimulation
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Zeitlupenfunktion, Link-Option
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 65%
Musik: 33%
Soundeffekt: 65%

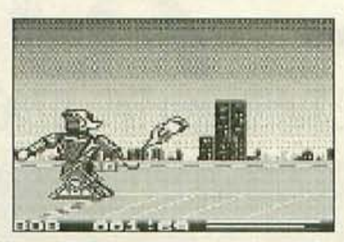
Spielspaß 69%

Redaktionswertung

GAME BOY

Fünfzehnkampf
Alien Olympics

Die Entwickler von *Alien Olympics* sind offensichtlich Fans des Konami-Klassikers *Track and Field*, denn der Spielaufbau ist praktisch identisch. Allerdings treten diesmal Außerirdische zum sportlichen Wettkampf in fünfzehn Disziplinen an. Mit etwas Phantasie erkennt Ihr beliebte Sportarten in leicht abgeänderter Form (außerirdisch eben). Der 100m-Lauf heißt "100 Qbits-Sprint", der Dreisprung nennt sich "Lunge Leap Splat". Vom alten *Hyper Olympics*-Automaten stammt das Tontaubenschießen (Laser Skeet), wobei Ihr jetzt auf Aliens ballert. Zu Beginn wählt Ihr den Spielmodus, zur Verfügung stehen eine Ein- oder Zweispieler-Olympiade, eine Trainingsrunde in jeder Disziplin oder ein verkürzter Wettkampf, bei dem Ihr die gewünschten Sportarten bestimmt. Bei der regulären Olympiade müßt Ihr jedesmal eine Qualifikationsleistung erreichen, um zur nächsten Übung zugelassen zu werden. Meist kommt es auf möglichst schnelles Drücken der Feuerknöpfe an, um Euren Sportler zu beschleunigen; gesprungen bzw. geworfen wird per Richtungskreuz.



45,25 Qbits beim Dreisprung, Klasseleistung, auch wenn die Landung leicht mißglückt ist.



Die Idee, eine Art *Track and Field* mit Aliens zu veröffentlichen, ist so schwachsinnig, daß man sie schon fast genial nennen möchte. Mir als altem *Hyper-Sports* und -*Olympics*-Fan gefällt *Alien Olympics* ganz gut. Einige der Disziplinen sind wirklich extrem verrückt, z.B. das "Wall Jumping", bei dem es darum geht, möglichst hoch gegen eine Wand zu klatschen. Die Grafik wirkt zwar insgesamt eher langweilig, einige der Animationen sind aber doch recht amüsant. Wenn Euch *Track and Field* gefallen hat, kann ich Euch *Alien Olympics* wärmstens empfehlen, allerdings wird Euer Game Boy die Tortur wohl nicht lange überstehen. Mit Super Game Boy und Joystick geht's besser. *rz*

System: Game Boy
Spieletyp: Sportsimulation

Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Trainingsmodus, Super-GB

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 52%
Musik: 36%
Soundeffekt: 32%

Spiel- 71%

Redaktionswertung



Nakoruru hängt sich auch auf dem kleinen Game-Boy-Screen an ihren Adler und heizt der Gegnerschar ein

GAME BOY

VIDEO GAMES CLASSIC

Kopffüßler-Schlacht

Samurai Shodown

Nein, alles hätte ich geglaubt: Daß Sega Super Mario World 2 auf den Markt wirft, daß Sonic ins Rollenspielgeschäft einsteigt, oder daß in Stunt Race FX SF2 versteckt ist. Aber nicht, daß Takara den 118-MBit-Knaller *Samurai Shodown* auf den Game Boy umsetzt! Nun gut, Modul eingeworfen und gespannt wie ein Flitzebogen. Und ich wurde nicht enttäuscht: Ihr könnt alle 12 Gegner anwählen. Keine einzige Stage wurde wegrationalisiert und jede Originalbegleitmusik wurde auf das winzige Modul gequetscht. Ihr habt aber nur je einen Kick- und Slash-Button zur Verfügung, die kombiniert einen Super-Hard-Attack ergeben. Sämtliche Special-Moves findet Ihr genauso wie die beiden Begleittiere, den Power-Balken und die drei Bonus-Stages. Zusätzlich wurden die zwangsweise eingegangenen Charaktere alle mit Kids-Gesichtern auf den Zwischenbildern verewigt und mit einer eigenen Story zu Anfang verewigt. Wenn Ihr Amakusa schlagt, könnt Ihr sogar gegen im Original nicht enthaltene versteckte Charaktere kämpfen! Für die im Beat'em Up-Geschäft nicht so Geübten unter Euch stellte Takara nach dem Ableben eine stattliche Anzahl von Continues zur Verfügung.









Samurai Shodown wurde mit so vielen Details vollgestopft, daß es sogar der Neo-Geo-Freak liebhaben muß



Was bin ich mit Vorurteilen auf dieses Game-Boy-Modul zugegangen: Wie kann man so einen Superhit auf einen mickrigen Schwarzweiß-Screen quetschen, bestimmt fehlen eine Menge Special-Moves und und und. Doch nichts von alledem hat sich bewahrheitet. Die Mini-Ausgabe macht dank hervorragend geglückter Backgrounds, toller Musikstücke und gutem Game-Play fast soviel Spaß wie beim dicken Neo-Geo-Original. Man möchte fast nicht glauben, mit welcher Besessenheit jedes noch so kleine Detail versucht wurde, umzusetzen. Daß dabei die Spielfiguren arg klein geraten sind (selbst Earthquake ist nicht größer als eine Fingerspitze) müßt Ihr schon in Kauf nehmen. Die Special-Moves funktionieren noch genauso wie beim großen Vorbild und die Gegnerschar verhält sich auch mit zunehmendem Spielverlauf intelligenter. Toll auch, daß die Designer das Vorbild nicht einfach übernommen haben (was eh schon verdammt schwer ist!), sondern auch noch hidden Charakters und witzige Vorspänne zu den einzelnen Figuren integriert haben. Alles in allem bleibt eine ulkige Variante des besten Prügelspiels aller Zeiten, daß ketchupsüchtige Freaks vielleicht nicht gerade ansprechen wird, aber bei uns in der Redaktion voll eingeschlagen hat. Fans des Originals führen sich aber lieber die SN-Version zu Gemüte. *rk*

System: Game Boy
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Takara
Testversion von: Mitsui
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue, Super GB-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 76%
Musik: 81%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

SCHOTTER ECKE

Abgedroschen

Double Dragon 5

Der Ursprung dieser bekannten Prügelserie liegt bereits einige Jahre zurück. Angefangen hat damals alles in der Spielhalle. Bei dem Original *Double Dragon* handelte es sich im eigentlichen Sinne um einen Vorreiter der *Final Fight*-Serie. Ein oder zwei Spieler gemeinsam knüppelten sich durch dunkle Gassen und verruchte Gegenden. Die vorliegende Fortsetzung *Double Dragon 5: The Shadow Falls* hat im eigentlichen Sinne nichts mehr mit diesem Spielprinzip gemeinsam. Die Entwickler setzten vielmehr auf das mittlerweile konventionelle Beat'em-Up-Konzept. Das bedeutet, es gibt eine Palette an auswählbaren Kämpfern (hier 12 an der Zahl), dazu verschiedene Hintergrundszenarien und ein paar Special-Moves. Es gehört aber etwas mehr dazu, um mit diesem Grundprinzip noch Erfolg zu haben. Bei *Double Dragon* ist irgendwie alles danebengegangen: Schlecht animierte Sprites, üble Grafik und einfallslose Musikstücke bringen jeden hartgesottenen Prügelfan innerhalb kürzester Zeit dazu, den Ausschalter zu betätigen. Die Super-Nintendo- und Mega Drive-Version unterscheiden sich nur in unwesentlichen Details. Bald werden auch die ausgehungerten Jaguar-Fans mit dem gleichen Spiel von Tradewest bedient. Die Jaguar-Fassung hat lediglich ein paar Farben mehr. Wenn schon, dann müssen alle daran glauben. *vs*

Mega Drive

Hersteller:	*Tradewest*
Testversion:	*Test'n Take*
Grafik:	*50%*
Musik:	*35%*
Soundeffekte:	*30%*
Spielspaß:	**39%**



Auf den ersten Blick sieht Double Dragon V: The Shadow Falls gar nicht mal so schlecht aus



Die größten Schwachpunkte liegen hauptsächlich im Gameplay und den verunglückten Special-Moves

Big Name – no Fame

Mighty Morphing Power Rangers

Mit Hilfe der auch bei uns derzeit laufenden Serie (würg: äußerstes B-Picture-Niveau) *Mighty Morphing Power Rangers* meint Bandai, den geneigten Spieler mit einer weiteren *Final Fight*-Adaption beglücken zu müssen. Die Sounds sind eigentlich gar nicht schlecht gelungen, aber nur ein einziger laufender Gegner (abgesehen von den Bossen) führt wahrlich dazu, einen Schreikrampf über das zum Fenster hinausgeworfene Geld zu bekommen. Da helfen auch die gelegentlich eingestreuten Jump'n'Run-Sequenzen, die fünf anwählbaren Gegner und die relativ umfangreiche Schlagpalette nicht mehr. Zumal alles, was sich bewegt (ist eh nicht viel...), derart wenige Animationsphasen aufweist, daß man an die Nes-Anfänge erinnert wird. Wer unbedingt ein horizontal scrollendes Prügelspiel in seine Sammlung aufnehmen will, soll auf den Knaller *Iron Commando* warten. Mit den *Mighty Morphing Power Rangers* tut Ihr Euch wahrlich keinen Gefallen. Allenfalls für Masochisten geeignet! Also Finger weg oder braucht Ihr einen neuen Türstopper? *rk*

Super Nintendo

Hersteller:	***Bandai***
Testversion:	***Game Expr.***
Grafik:	*40%*
Musik:	*55%*
Soundeffekte:	*47%*
Spielspaß:	**38%**





Das Spiel ist noch schlechter als die T.V-Serie und das will was bedeuten! Würg...

Auslaufmodell

Out Runners



Auf dem Split-Bildschirm wird's verdammt eng

Lange Zeit ist es schon her, da war *Out Run* noch der unangefochtene "Bitmap-Grafik-Renner" in den Spielhallen. Jeder Erfolgstitel schreit förmlich nach Fortsetzungen. Wie soll's auch anders sein, Sega veröffentlichte mit *Out Runners* den zweiten Nachfolger des Originalspiels, inklusive "Gegeneinander"-Modus und erweiterter Fahrzeugpalette. Die hier vorliegende Mega Drive-Konvertierung hat übrigens nicht Sega selbst verbrochen, sondern der Branchenkonkurrent Data East kaufte sich die Rechte für die Heimversion. Warum Big "S" sich nicht selbst um die Umsetzung ihres eigenen Automaten gekümmert hat, bleibt für immer ein Fall von "XY-ungelöst". Geändert hat sich vom Grundprinzip her nicht viel. Ihr rast nach wie vor mit einem heißen Straßenflitzer durch verschiedene Landschaftsszenarien und müßt versuchen, jeden Level-Abschnitt ohne größere Fahrfehler zu bewältigen. Wer den "Checkpoint" nicht in der vorgegebenen Zeit schafft, muß sich wieder auf die Startlinie begeben. Die Entwickler der Mega Drive-Fassung haben sich für einen permanent "gesplitteten Screen" entschieden. Das bedeutet, egal ob gegen Computer oder Mensch angetreten wird, Ihr müßt Euch durchgehend mit einer Hälfte des Bildschirms begnügen. Das wäre alles noch kein Beinbruch, wenn nur die Grafik und Soundeffekte etwas liebevoller gestaltet worden wären. Sicherlich kann das Mega Drive nicht mit der Automatenhardware mithalten, dennoch ist auf dem 16-Biter mehr möglich, was des öfteren schon bewiesen wurde. Wenn wir es ganz genau nehmen, ist *Out Runners* ein Rennspiel, das ausschließlich von seiner Optik lebt und im Heimbereich nicht den gleichen Spielspaß bieten kann wie die Automatenfassung. Mehr gibt's nicht zu sagen. *vs*

Mega Drive

Hersteller:	***Data East***
Testversion:	***Galaxy***
Grafik:	*40%*
Musik:	*49%*
Soundeffekte:	*29%*
Spielspaß:	**45%**

Rampage Edition

Jurassic Park

Gerade rechtzeitig zur Veröffentlichung des Videofilms Jurassic Park zaubert Sega ein weiteres Dino-Abenteuer aus dem Hut. Ihr schlüpft wie schon zuvor wahlweise in die Rolle von Doktor Grant oder eines prähistorischen Dickhäuters namens Reptor. Im Vergnügungspark ist mal wieder der Saurier-Teufel los. Neben dem Urgetier haben es nun auch noch menschliche Gegner auf Euch abgesehen. Eure Standardwaffe ist wieder eine aufrüstbare Betäubungskanone, zusätzlich gibt es noch Handgranaten, die Ihr unterwegs aufsammeln müßt. Falls Ihr den Reptor als Spielfigur gewählt habt, dürft Ihr Euch mit geschicktem Schwanzwedeln oder Zubeißen erwehren. Ansonsten bleibt das Spielprinzip fast identisch mit dem ersten Teil. Ihr kämpft Euch durch zahlreiche Dschungelwelten oder durchforscht einen Riesenfrachter, der vor Anker liegt. Die Grafik hat sich um einen kleinen Tick verbessert und ein paar neue Ideen wurden mit eingearbeitet, z.B. reitet Ihr in einem Level auf dem Rücken eines Dinos durch die Gegend. Das war's dann auch schon insgesamt gesehen. Unfaire Stellen und hinterlistige Gegner versetzen selbst die geduldigsten Spieler in "Rampage"-Rage. Bleibt eigentlich nur noch als Schlußwort zu sagen: Nur für Jurassic Park-vernarrte Dino-Freaks geeignet. *vs*



Was gibt es denn heute abend zum Essen? Sauriersteak!

Mega Drive

Hersteller:	***Sega***
Testversion:	***Galaxy***
Grafik:	*62%*
Musik:	*56%*
Soundeffekte:	*48%*
Spielspaß:	**50%**

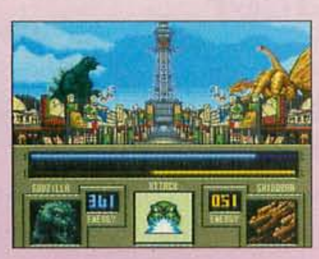
Ach God!

Super Godzilla

Jurassic Park hin, Jurassic Park her. Die japanische Variante davon gab's bereits vor 30 Jahren in den Kinos. Diese Zeit jedoch scheint sogar ein ausgewachsener Godzilla nicht ohne ernsthafte Schäden überstanden zu haben. Sagenhaft langweilige Grafik, wundersam eintöniger Sound und eine Steuerung, die sich wie ein prähistorischer Staubsauger bedienen läßt, dürften bereits in der Jura-Ära schon längst aus der Mode gekommen sein. Wenn wenigstens das Beat'em Up-Teil, das allem Anschein doch noch irgendwo zwischen den ROM-Bausteinen Platz gefunden hat, ordentlich durchdacht gewesen wäre. Aber nein, außer Punch-Schlägen gibt es nur eine Handvoll Special-Moves, die immer nach dem Zufallsprinzip ausgeführt werden, wenn eine "Special-Move-Karte" gezogen wird. Und diese erscheinen nur dann auf dem Bildschirm, wenn der Kraftbalken durch Blocken (!) auf Maximum aufgefüllt wird. **Toho** (Filmgesellschaft) muß da irgendwie einen schlechten Tag erwischt haben, als sie die Vertriebsrechte erteilten. *tet*

Super Nintendo

Hersteller:	*Toho*
Testversion:	*Galaxy*
Grafik:	*48%*
Musik:	*37%*
Soundeffekte:	*25%*
Spielspaß:	**17%**



Godzilla gegen seinen Erzfeind King Ghidorah

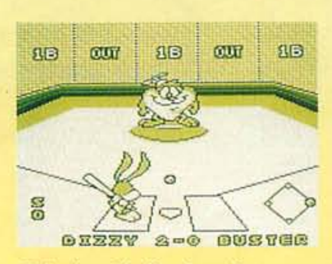
Tiny Toons

Wacky Sports

Die Game Boy-Version rundet die schlechte Spielidee der Tiny Toon Sportserie "perfekt" ab. Auch dieses Modul ist 'unnötig wie ein Kropf', wenn ich mal eben ein Zitat aus der Spruchkiste meiner Omma hervorzaubern darf. Mehrere Minimalspielchen werden dem arglosen Käufer hier zugemutet, die entweder direkt angewählt werden können, oder für die Ihr Euch erst qualifizieren müßt. Elfmeterschießen, Korbleger versenken, Baseball, Squash, ein Mini-Minigolf, Football oder Wassertropfen auffangen zählen zu den witzlosen Highlights dieses Moduls. Die Steuerung ist teilweise recht bescheiden, die Grafik alles andere als atemberaubend. Zum Glück gibt es den Zweispielermodus. Mit Super Game Boy und einem Freund ist das "Sporterlebnis" immerhin geteiltes Leid. Habt Ihr nach einer halben Stunde alle Sportarten gesehen, könnt Ihr das Modul dennoch getrost an Konami zurückschicken. Also wie jetzt, es gibt keine Geld-zurück-Garantie? Hmmm, dumme dumme Sache... *ds*

Game Boy

Hersteller:	*Konami*
Testversion:	*Konami*
Grafik:	*36%*
Musik:	*58%*
Soundeffekte:	*47%*
Spielspaß:	**29%**



Schwing die Keule, alter Hase. Sonst zieh' ich dir deine Ohren lang.

INSERENTENVERZEICHNIS

Alien Trilogy

Acclaim setzt sein patentiertes Entwicklungssystem ATG2 ein, um drei Alien-Filme in einem Spiel zusammenzufassen. ATG heißt "Advanced Technologies Group". Bei dem futuristischen Animationssystem stattet Acclaim lebende Akteure mit Sensoren aus, die Bewegungen direkt an einen Computer übermitteln. Die Daten werden direkt in 3D-Gitternetze umgerechnet und mit beliebigen Texturen gerendert.

Alien Trilogy: Bei derart freundlichen Gesellen kommt der Puls kräftig auf Touren



Street Racer: Alles schon mal dagewesen. Vor allem das Bild...

Street Racer

Jaja, wir wissen, daß wir genau dieses Spiel schon im letzten Heft groß angekündigt hatten. Hersteller Ubi Soft hat uns jedoch auf Knien angefleht, den Test noch ein Weilchen zurückzustellen, da es dafür trotz aller Begeisterung noch viel zu früh sei. So haben wir hier das Vergnügen, Ubis Multiplayer-Rennspektakel ein zweites Mal anzupreisen.



Shaq O'Neill erinnert mehr an Eternal Champions als an Basketball

Shaq Fu

Ist eigentlich Profi-Basketballer und heißt mit richtigem Namen Shaquille O'Neill. Da er für sein aggressives Gameplay bekannt ist (keiner zerschmettert im Spiel soviel Körbe wie er), ließen die Designer von EA eben mal fünfe grade sein und stampften ein Prügelspiel mit dem Promi aus dem Boden.



Ist das nun ein Grafik-Adventure, ein Rollenspiel oder beides?

Final Fantasy 3

Mit Abstand die erfolgreichste Rollenspielserie überhaupt, das erste 24-MBit-Rollenspiel und obendrein ein phantastisches Grafik- und Sound-Spektakel: Final Fantasy 3 geizt nicht mit Superlativen. Die Dreier-Version heißt in Japan offiziell Final Fantasy 6 und war dort bereits wenige Tage nach dem Startschuß restlos ausverkauft.



Heft 12 erscheint am 23.11.1994


Ein sagenhaftes Action-, aufregendes Adventure-, faszinierendes Rollenspiel!
SECRET of MANA™
© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD to NINTENDO CO., LTD.
Nur von Nintendo®
In diesem großartigen Abenteuer ist nichts so, wie es scheint. Gut ist auch böse, Freund auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle der magischen Kraft, und bring die Welt wieder ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten Bedingungen: Monster und gefährliches Territorium erwarten Dich. Aber Du hast die Macht des Manaschwertes auf Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-Player-Adapter* gleichzeitig spielen. Aber nimm Dich in acht – dieses Super Nintendo™ Spiel, das Action-, Adventure- und Rollenspiel zugleich ist, wird Dir manches Rätsel aufgeben.
SECRET of MANA
Spiele-berater
*separat erhältlich
Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater
Nintendo®
Have more fun!

SPARKSTER™





Das „schwimmfliegrennspringstarke" Opossum auf nagelneuer Adventure-Tour.



Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa. Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.





F&P 94/297